
ЧТО ПРОИСХОДИТ В ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ НА САМОМ ДЕЛЕ
МОЙ
ИГРОВОЙ
КОМПЬЮТЕР
№31-32 (44-45) 20.07 — 26.07.1999
Щотижнева газета «Мій комп'ютер».
ВЫПУСК
ИЮЛЬ 1999
PANZER GENERAL
KINGDOMS
DUNGEON KEEPER 2
DESCENT³

Ну и лето в этом году в нашем Игрограде! Нет ничего лучшего при подобной погоде, чем валяться где-нибудь на пляже... Но как оказалось, даже жара не помешала новой группе туристов приехать к нам на экскурсию. Пришлось их сопровождать. Ну для начала я им газетку выдал, кстати, один номер Игроградских вестей у меня завалялся. Тоже хотите почитать? Да пожалуйста, читайте на здоровье.

СПЛЕТНИ

Как заявили представители *Blizzard*, релиз ***Diablo II*** в обязательном порядке состоится в Рождественскую ночь. Нет, не 6 января — у них празднование приходится на 24 декабря. По словам разработчиков, дата окончательная и изменена не будет.

Electronic Arts выложила на своем сайте **http://www.needforspeed.com/hs_pc/showroom.asp** новый автомобиль для ***NFS: High Stakes***. Это *Ferrari 360 Modena* — усовершенствованная модель Ferrari с полностью алюминиевым кузовом и подвеской; названа так в честь местечка, где родился великий Енцо. Она гораздо легче и быстрее (до 185 миль в час) предыдущей F35 и имеет восьмицилиндровый V-образный движок с 90-градусным развалом. Кроме того, по этому же адресу можно получить массу других машин — так что заходите.

Зак Норман, главный дизайнер ***Interstate'82***, сиквела *Interstate'76*, сообщил кое-что новенькое о будущей игре. Итак, нас ждут существенные улучшения движка. Появится возможность аппаратного ускорения 3D и реалистичная физика поведения и повреждений автомобилей. Планируется улучшить защиту от «взломов» игры, которые подпортили ощущение от мультиплейера в Interstate'76. Есть редактор миссий. Много нового: машины, оружие. Например, шикарный *Packard Piranha* — гроза дорог Невады. Да, а возможность ВЫЙТИ ИЗ МАШИНЫ! И, наконец, главное — альфа-версия должна быть готова в течение полутора недель.

Acclaim Sports (**http://www.acclaimsports.com/**) задумала создать имита-



тор экзотического вида спорта — *BMX biking*'а, который, несмотря на то, что грозит многочисленными телесными повреждениями, тем не менее, имеет своих поклонников и даже звезд — Dave Mirra и Ryan Nyquist. Вот они и приглашены на роль то ли героев, то ли консультантов. Пока в общем-то и сама игра неизвестно когда выйдет, да и название для нее еще не придумали.

Появился набор сценариев для ***TA: Kingdoms*** (**ftp://ftp.cprextreme.com/cpr/ICPR_TAK_Cambat_Pack.zip**, 802 кб), содержащий карты как для сетевой игры, так и для одиночных сражений.

В *Wings Simulations* объявили, что public beta ***Panzer Elite*** выйдет, скорее всего, 16 июля. Бета-версия включает всего один сценарий, где вы сможете сыграть как за американского, так и за немецкого танкиста. Как сообщают, она не оптимизирована и потребует 200 Pentium'а с 64 Мб памяти, однако как ни странно, 3D-карта не понадобится.

ЖДЕМ!

Объявлена точная дата выхода ***Need For Speed: Motor City*** — 2 ноября этого года.

Несмотря на то, что после шумного заявления на *E3* о третьей *«Цивилизации»* Сид Мейер пропал из поля зрения, его проекты продолжают жить и успешно развиваться. Вот, к примеру, *Firaxis Games* (**http://www.firaxis.com/**) вы-



пустила анонс игрушки ***Sid Meier's Antietam!***, своего рода продолжение легендарного *Gettysburg*'а. В лучших традициях последнего мы вновь будем сражаться за Южан и Северян. Разработчики учли многочисленные пожелания: в игре появилась куча новых юнитов, улучшены рельефные особенности и значительно продвинут вражеский AI. Помимо большой кампании, есть одиночные сценарии, и, кроме того, обязательным элементом данного творения будет генератор случайных сюжетов (в целях повышения интереса). Немного подождите и увидите все своими глазами — релиз намечен на конец этого года. А очень любопытных милости просим на официальный сайт — **http://www.firaxis.com/antietam/index2.htm**.

Borderline Studios на базе *Half-life* разрабатывает собственную ***Russian Front***, в которой, вы, в отличие от многих англоговорящих игр, будете участвовать во Второй мировой войне на стороне советских войск. Подобно *TF 2*, тут учтены многие реальные аспекты ведения боя. Новинку планируют разделить на две части: первая — многопользовательская с 4 уровнями, каждый из которых имеет свои особенности и объекты, есть 8 классов, 30 видов оружия, средств передвижения и т.п. Как сообщают в своем интервью разработчики, самыми классными в этом моде будут карты, поскольку они составлены на основе реальных съемок. После выхода первой части планируют создать и игру для одного игрока; тут будет 3 кампании (всего 15 миссий). Для данной версии разработают и NPC, так что готовьтесь руководить группой из 7 или 8 человек. Первая часть вроде бы появится этой осенью.

Psygnosis порадует любителей такой несомненно прекрасной игры, как бильярд, новым проектом ***Expert Pool***. Помимо высокотехнологичной графики (texture mapping, световые блики на шарах и прочие штучки) и мощной физической модели (а куда же без нее в бильярде?), нас ждут еще и действительно увлекательные соревнования, 13 видов игры, 198 (!) анимированных соперников и игра через Интернет.

ДЕМО-ВЕРСИИ ДЛЯ ВСЕХ!

Если вы хотите помочь правительству США, да и всей планете, именно для вас создана игра ***Outcast***, демо-версию которой можете забрать с **ftp://ftp.avault.com/demos/outcast.exe**. Тут предлагается «нырнуть» в параллельное пространство и извлечь оттуда научный агрегат, из-за которого (помогли и некоторые пакости тамошних жителей) возникла небольшая «черная дырочка» в районе Солнечной Системы.

Щотижнева газета «МІЙ КОМП'ЮТЕР» №31-32(44-45), 20.07.1999.

Тираж: 15 000. Ціна договірна. Реєстраційне свідоцтво: серія КВ № 3503 від 01.10.98. Передплатний індекс за каталогом «Укрпошта»: 35327. Видавець: ТзОВ «К-Інфо». Редакція: Україна, м. Київ-80, а/с 25, тел. (044) 456-32-55, info@mycomp.com.ua

Продюсер і шеф-редактор: Михайло Литвинюк; **Реклама:** Ігор Гущин (пейджер (0-69) №12899); **Відповідальний секретар:** Тетяна Кохановська; **Наукові редактори:** Денис Мельник, Євген Міхлін, Сергій Толокунський; **Літературні редактори:** Оксана Пашко, Олексій Дєєв;
Комп'ютерна верстка та дизайн: Микола Угаров; **Дизайн ілюстрацій:** Олена Маслова;
Художник: Федір Сергеєв; **Корисний редактор:** Олександр Заварський (sovet@mycomp.com.ua);
Геймові редактори: Юхим Беркович; Андрій Ясенков (yan_andrew@yahoo.com),
Музичний редактор: Віктор Пушкар

Кольороподіл: видавництво «TV-ПАРК»

Друк: комбінат «ПРЕСА УКРАЇНИ». 254148, м. Київ-148, вул. Героїв космосу, 6. 20.07.99 Зам. № 0534728

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ



Компания *Midas Interactive* опубликовала демо-версию ***Castrol Honda Superbike 2000***, имитатора мотоциклетных гонок. Лежит здесь — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/games/chs2000demo.exe** (14,3 Мб). Гонки невероятно реалистичны — для моделирования гонщиков и аварий использовалась технология Motion capture. А кроме того, натуральные погодные условия, полностью переработанный и улучшенный движок, всевозможные камеры и разные виды их настройки, все 3Dfx-эффекты: дым, хром, солнце, поддержка Voodoo 2 SLI.

Panzer General теперь в 3D! И гордо называется ***Panzer General® 3D Assault***. Переделано практически все, кроме 3D-вида (вращающаяся камера и карта, динамический свет, более 200 типов юнитов — посмотрите модели танков на сайте игры, очень впечатляют), полностью изменен интерфейс, а также вся игровая система, например, теперь леса можно сжечь, аэродромы и города разрушить, ландшафт изменяется в ходе битвы и повсюду видны следы боя. Это все уже сейчас можно прочувствовать в демо-версии, которая лежит на **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/games/pg3ddemo.exe** (30 Мб).



ПАТЧИ, ПАТЧИ, ПАТЧИ...

Вышло очередное обновление игры ***Аллоды 2*** (v1.6, 1.46 Мб) — **http://www.nival.com/Files/A2patch6.exe**. Комментарии? На мой взгляд, совершенно излишни ☺...

Наконец-то появился Save-patch для ***Aliens vs Predator***, с помощью которого вы сможете сохраняться в любом месте игры. Лежит по адресу — **http://www.foxinteractive.com/avp/sys_reqs.html** — эти... вынуждают каждого, кто хочет его получить, оставить на сайте свои регистрационные данные. Иначе никак ☹..

РАЗРАБОТЧИКИ ШУТЯТ

Зарабатывать деньги можно по-разному. Вот, к примеру, поиграл ты в *Ultima Online*, разбогател, раздобыл хорошие предметы или заклинания — выложи все это на аукционный сайт *eBay* (**http://www.ebay.com/**) и получи законную компенсацию за находчивость. Или за ловкость рук — *Origin* недавно уволила одного из своих работников: этот предприимчивый мужчина умудрился сделать на виртуальном имуществе около $8 000... Ну и попался. Вообще, собственно мысль о торговле на данном сайте аккаунтами с большими владениями, деньгами и массой магических предметов и заклинаний далеко не нова. Но когда этим занимается менеджер из компании-разработчика, имеющий доступ ко всему, — сами понимаете...

РЕДАКЦИОННЫЕ НОВОСТИ

В конце мая известный производитель мультимедийного оборудования *Diamond Multimedia Inc.* объявила об окончании тестирования уникальной видеокарты ***Viper V770 Ultra***.

И уже в середине июня киевская фирма *«Евро Плюс»* объявила о начале продаж этой видеокарты.

Также, в рамках кампании по продвижению продукции «Diamond» на украинском рынке, было принято решение о проведении публичного тестирования Viper V770. Акция *«3D Test Drive»* будет проходить в новом интернет-клубе ***«Портал»*** (майдан Незалежности, ресторан «Казацкий») с 15 июля по 15 августа.

Любой желающий сможет бесплатно ознакомиться с новыми возможностями этой уникальной видеосистемы. На суд тестеров будут выставлены две ее модели: ***Viper V770*** и ***Viper V770 Ultra*** с 32 Мб видеопамяти.

Благодаря новейшим разработкам этот продукт, построенный на базе чипсета nVIDIA RIVA TNT2, устанавливает новый стандарт производительности для 3D-моделирования в играх и 3D-редакторах. Этим продуктом «Diamond», завершает линию систем для обработки видеоизображения в этом году.

АО «Евро Плюс»
http://www.eplus.kiev.ua

КОГДА ВЕРСТАЛСЯ НОМЕР

В предыдущих номерах нашей газеты читатели могли познакомиться с таким интересным явлением, как *хоббитские игры*. Одну из них планировали провести *с 15 по 19 июля под Киевом*. К сожалению, она была практически сорвана из-за отсутствия договоренностей с местными властями. Подробности в следующем номере «МиК».

КОНКУРС !!!

Условия конкурса на обороте

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О. ____________________

Почтовый адрес (телефон). ____________________

Need for Speed Hot Pursuit
ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ

Андрей ЯСЕНКОВ

Чемпионаты бывают разные и их достаточно много, среди них встречаются и компьютерные. К сожалению, во время подобных мероприятий часто возникают разнообразные проблемы: то с сетью что-то не то, то карты не так подобраны, а то и просто организация хромает. А вы как думали — дело то это пока новое.

Хотя, надо признать, количество понемногу переходит в качество. Доказательства? Пожалуйста. 17 июля в *интернет-кафе «Портал»* прошел первый открытый чемпионат Киева по компьютерным автогонкам **Need for Speed III**. Благодаря своевременно поданной информации собралось много зрителей и участников (последних зорегистрировано ровно 100 человек). И было ради чего: главный приз — манипулятор «руль с педалями» от технического спонсора *ЗАО «АСТАТ»* и золотой значок от журнала *Motor News* (585! пробы).

К двенадцати собрались почти все участники. Они окружили 16 компьютеров (процессоры Celeron 366, 64 Mb RAM и16 Mb 3D-ускоритель RIVA TNT), «связанных одной цепью» (т.е. 100 Мбит сетью ☺). Технику любезно предоставила компания «АСТАТ». Надо отдать им должное — аппаратура работала, «как часы».

Но победить было не просто. Во-первых, из-за достаточно жестких правил во второй тур смогли пройти только истинные мастера «руля и педали»: использовались *ТОЛЬКО стандартные раскладки клавиатуры* и настройки видеоизображения и ТОЛЬКО автомобиль Mercedes CLK-GTR. Все это немало смутило любителей настраивать игру «под себя». Во-вторых, все участники были разделены на группы по четыре в каждой, и в следующий тур попадал только один победитель. Так что борьба была жесткой.

Перед отборочным заездом были проведены гонки, определившие расположение машин участников на решающем старте. Как показала практика чемпионата, очень часто побеждал тот, кто начинал, — впереди была свободная трасса, поэтому не терялась скорость при обгоне.

Квалификационный заезд проходил на трассе «Родной город» (два круга), а собственно отборочная трасса определялась случайно из семи стандартных треков. Но если четыре ее круга были знакомы гонщику — это во многом увеличивало его шансы на победу.

Гости и участники могли хорошо провести время в уютном баре, а также играя в бильярд. Кроме того, рядом, в зале *Интернет-кафе «ПОРТАЛ»*, проводилось награждение пришедших на чемпионат победителей конкурса «Активно везучий читатель» нашей газеты *«Мой компьютер»*. Но об этом торжественном моменте будет рассказано отдельно в очередном номере. А не попавших на чемпионат лауреатов призы дожидаются в редакции, забрать их можно будет после 16 августа.

Первый круг начался в час и завершился к пяти вечера — на данном этапе отсеялось около семидесяти человек. В шесть часов состоялась жеребьевка тридцати двух четвертьфиналистов. Они также должны были пройти трассу «Родной город» и выбранную в ходе жеребьевки стандартную дорогу. Но теперь дальше проходил не один, а два участника. Это было справедливо, учитывая, что иногда равные противники приходили к финишу буквально «бампер к бамперу».

Час спустя определились полуфиналисты, которые сразу, без квалификационного заезда, соревновались уже в легком турнире, где помимо четверки участников было четыре машины, управляемых «новичком»-компьютером. И вот тут понадобилось не только мастерство управлять машиной, но и тот опыт, который вы приобрели в столкновениях, неизбежных на старте при таком количестве автомобилей. Кроме того, финалист определялся по заработанным в турнире очкам, и был случай, когда победитель выяснился на последней трассе турнира.

Нервное напряжение росло. «Выжившие» участники в финале могли настроить под себя все, исключая, собственно, автомобиль. Хотя поменять тип коробки передач не возбранялось. Финалистам предстояло пройти тот же турнир, но теперь за каждую ошибку приходилось очень дорого платить.

Хотя не спасало даже безупречное вождение, поскольку Евгений Погребняк — победитель чемпионата — продемонстрировал филигранное мастерство. Он не только постоянно лидировал, но и буквально «на голом месте» отрывался от противников, чем вызывал восторженные крики у болельщиков, а соперников вынуждал бороться только за второе-третье места.

Теперь о приятном. Победитель Женя Погребняк, после гонки традиционно забрызганный шампанским, получил главный приз. Пичугин Виктор забрал второе место и *модем IDC 2814 BXL/VR от журнала «Chip»*. Третье место занял Семенов Владимир, ему достался джойстик *Quick Shot Super Warrior от организаторов чемпионата, журнала Motor News*. А мы вручили подписку до конца года на газету «МОЙ КОМПЬЮТЕР» Кепичу Юрию, занявшему почетное четвертое место.

Так что чемпионат удался. Попробуйте в следующий раз, может, и Вы станете победителем. Ваши призы ждут вас!

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

1. В конкурсе участвуют все статьи, указанные в «СОДЕРЖАНИИ НОМЕРА».
2. По баллам, полученным статьей, выводится среднее арифметическое.
3. Не позднее, чем во втором номере следующего месяца, публикуется общий рейтинг статей.
4. Автор лучшей статьи получает приз (каждый месяц разный, но достаточно ценный).
5. Лучшая статья месяца автоматически попадают в финал конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ГОДА», и его победитель становится обладателем суперприза — КОМПЬЮТЕРА!

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ» !

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-ти балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Высылать можно просто вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Можно присылать письма и в электронном виде, просто указав номер газеты,порядковые номера статей и оценки к ним.
3. Если вы прислали письмо к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они участвуют в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!
4. Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА», разыгрываются 1 первый, 2 вторых, и 3 третьих приза среди читателей.

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: Киев-080, 254080, а/я 25, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ». E-MAIL: best@mycomp.com.ua

МЫ ИЛИ ОНИ?

Или как шахматисты едва не победили электронных стратегов

— Мат! — пролепетал насмерть перепуганный брюнет.
— Вам мат, товарищ гроссмейстер.
Ильф, Петров «Двенадцать стульев»

Сергей ПЕРУН,
международный мастер



Еще 5-10 лет назад я был в числе тех, кто не верил в будущее компьютерных шахмат. Но жизнь доказала мне обратное.

Два года назад компьютеру проиграл не чайник, а чемпион мира. «Обставила» Гарри Каспарова *Deep Blue*. Тогда мастер усомнился в честности поединка. Но сейчас, например, смело можно утверждать — никто ни кого не обманывал.

На Западе сражения с электронными гроссмейстерами стали традиционными. А чем мы хуже?! В Харькове провели два таких матча, и закончились они не в пользу шахматистов. Почему? Во-первых, шахматный софт постоянно совершенствуется. Во-вторых, тактовая частота процессоров с 8-33 МГц выросла до 100, 200, 300 МГц, ожидается и 600-700 МГц! А отсюда — мощь иэлектронного интеллекта. Игровой коэффициент с обычного любительского — 1600-1800 единиц быстро добрался до гроссмейстерских высот — 2530-2570!

Второй шахматист мира индиец В. Ананда жаловался, что машина мгновенно проникает в любую позицию из двух миллионов партий, хранящихся в ее памяти, и предложил либо сократить дебютную картотеку и длину вариантов, либо дать возможность гроссмейстеру пользоваться базами данных, как это делается в «продвинутых шахматах». Ведь нам во время игры запрещается не только использовать справочную литературу, но и просто разговаривать.

В Киеве тоже состоялся сражение машины и человека. Организатор — киевская компьютерная фирма ***«DiaWest»*** (председатель правления Балюк А. А.). Она предоставила 9 компьютеров с одинаковыми техническими характеристиками (на базе процессора Celeron 333, материнская плата с чипсетом 440 LX., оперативная память 64 Мб). *Соревнование состоялось в здании магазина «Світ Електроніки» (пр. Червоных казаков,13, тел.464-8-465).*

Вот как это все это было.

Главный судья, арбитр международной категории Антонова Р. Н.: «Пока ваша позиция не ухудшилась, повторяйте ходы — машина будет не против этого. Это реальные пол-очка в командную копилку».

К сожалению, нам не удалось собрать гроссмейстерский состав, ведь летом проводится много шахматных мероприятий в Западной Европе, особенно в этом году: из-за первенства мира в Лас-Вегасе (США) матчи с августа перенеслись на июнь-июль. Но думалось — результат нельзя предвидеть, так как собралась сильная команда. Каждому шахматисту предоставлялся белый цвет и полтора часа на партию, компьютеру — лишь час.

Специально для матча внешнеторговая фирма *«Релеэкспорт»* предоставила лучшие в мире шахматные программы *«Rebel 10»*, *«Hiarcs 7.0»*, *«Fritz 5.32»* и чемпиона мира среди компактных шахматных компьютеров (вес до 1.5 кг) ***«Мефисто-Атланта»***. На на все компьютеры была инсталлирована ***«Hiarcs 7.0»*** (третье место в рейтинг-листе лучших шахматных программ мира).


С. Перун

В начале результат был обнадеживающим — 6:2. Но под конец только трое из восьми сыграли вничью!!! Ведь машина не делает тактических ошибок и с легкостью ловит человека на мельчайших просчетах.


В. Савинов

Итак, ***1.5:6.5*** —результат поединка. Приведем и технические результаты в порядке окончания партий: мм М. Селезнев 0:1; К. Черно-Иванов 0.5: 0.5; мм В. Савинов 0:1; мм С. Перун 0.5: 0.5; Л. Николаев 0:1; мм Л. Кернажицкий 0.5: 0.5; мс О. Герасимчук 0: 1; В. Чичкин 0: 1

Проиграл более мощному собрату и специализированный шахматный компьютер «Мефисто-Атланта», который, несмотря на ощутимую разницу в технических характеристиках (64 кб оперативной памяти против 64 Мб), оказал достойное сопротивление ПК от «DiaWest».

Шахматисты не собираются так просто сдаваться. Планируется еще одна встреча в *Гидропарке*. Ну что ж, посмотрим, кто кого.

Ну потом повез я эту группу мимо новостроек, и что бы Вы думали? Они и их решили осмотреть. Пожелание клиентов для нас всегда закон — пришлось нашему экскурсоводу полазить по строительным площадкам, но, в итоге, мы все-таки смогли провести группу по самым интересным местам.

Abomination

The Nemesis Project

Андрей ЯСЕНКОВ

Однажды приятель спросил: «Че такой сонный?» На это я честно ответил: «Да я до утра воевал с инопланетянами». После чего бабка, стоявшая рядом, посмотрела на меня и отошла в сторону. И вот, кажется, вновь грядут бессонные ночи.



Вскоре появится ***Abomination: The Nemesis Project*** — игра, принадлежащая к любимому многими жанру squad-based combat с элементами стратегии и RPG. То есть в вашем распоряжении будет небольшая команда вооруженных людей плюс менеджмент ресурсов и возможность проводить научные исследования. Если называть ближайшие аналоги новинки — то прежде всего надо вспомнить *X-COM* в стиле Syndicate. И подобное сопоставление оказывается особенно закономерным, если учесть тот факт, что во главе проекта ожидаемой нами игры стоит Steve Goss, в свое время работавший над созданием *X-COM: TFTD* и *X-COM: Apocalypse*. Тем более, если верить разработчикам (**http://pc.ign.com/news/8008.html**), новинка основана на усовершенствованных *принципах X-COM: Earth Defense* (знакомой нам, как UFO: Enemy Unknown).

Поэтому приготовьтесь, тут вы встретите до боли знакомую изометрическую проекцию с базовым «движком», построенным на 3D-спрайтах, причем обещано более 25 000 фаз моделирования анимации, с текстурированием моделей и просчитыванием источников света. Бои будут проходить в реальном времени, но можно воспользоваться и «управляемой паузой», как в *Baldur's Gate*.

А началось все со следующего: в течение шести дней эпидемия чумы уничтожила большую часть человечества. Остальных ожидает та же участь. Лекарств нет. Надежды нет. Пляска смерти.

В это время возникает странный культ Faithful (Правоверные), устанавливающий вокруг непонятный порядок. Как позже выясняется, за всем этим стоит раса биомеханических существ — Brood (Племя). Это не пришельцы — они на протяжении многих веков жили рядом с нами. Именно о них рассказывают легенды. Но раньше из-за своей малочисленности они не могли открыто противостоять человечеству. Теперь же у них появился шанс.

Но в недрах полуразвалившегося государства назревает секретный проект Nemesis: восемь генетически измененных, неподверженных заражению бойцов из различных элитных подразделений должны восстановить порядок и создать Новый Мир. Кстати, вы сможете привлекать к сотрудничеству, а также присоединять к своей группе выживших гражданских и военных специалистов, которых вы встретите, проходя миссию (после успешного выполнения задания). А учитывая то, что, как и в X-COM, у людей будут увеличиваться и чины, и характеристики, кто-нибудь из них может оказаться более полезным, чем изначально набранная команда.

В Abomination'е перемежаются стратегические и тактические этапы. И то, как противник строит свои планы в стратегической фазе, отражено в событиях тактической фазы, собственно составляющей течение войны. Но одержанные вами в боях победы влияют на стратегию противника, изменяют его тактику и действия. И теперь стратегическая фаза включает не только менеджмент ресурсов, но еще и возможность выбрать вашу миссию и действия, которые могут вызвать неожиданные события (развитие сюжета зависит от вашего выбора). Кампайн состоит из пяти этапов, во время которых вы будете сражаться с Культом. Кстати, вы наткнетесь на ужас прошлого, имеющий много имен, из которых Brood — не последнее...

Зло многолико, вы столкнетесь с его различными личинами. Какие-то из них — чисто органические, какие-то — нет. Одни будут находить вас по теплу, исходящему от вашего тела, другие — видеть, третьи — засекать по траектории движения и так далее. Сопротивляемость у этих личин разная — к примеру, некоторые будут бояться влаги, и вы запросто уничтожите их, взорвав пожарный гидрант и растворив в фонтане воды. И вот еще — среда вполне интерактивна, так что если вы заметили монстра за машиной — взорвите ее к... э-э, к собственному удовольствию.

В вашем распоряжении будет более 150 типов вооружения: от незамысловатого стрелкового до отборных технологических разработок врага и уникальных инопланетных артефактов, сохранившихся у Племени с незапамятных времен. Кроме того, можно устанавливать стационарные турели, способные без вашего участия прикрывать «танкоопасные направления». Хотя, помните, для ваших научных исследований отнюдь не нужны горы трупов — желательно все же живьем.

Есть еще одна, достойная восхищения, вещь — принцип моделирования поля боя. Генерируется все: карты, типы местности, задания и еще много чего. Мало того, в Abomination существует 32 вида ландшафта, для каждого из них нарисовано 30 типов карт с объектами, имеющими по 20 вариантов построения. Для каждой карты разработано порядка 60 основных и дополнительных миссий. Таким образом, в игре может быть около 1 200 000 различных сценариев, они активизируются в зависимости от ваших действий в предыдущих миссиях. Так сказать, перед нами псевдонелинейный сюжет, и вы вполне можете так и не попасть в те же джунгли или приполярье, и даже не узнать, что они существуют.

Игра появится к концу года, и возможно, что у X-COM'а будет достойный наследник.





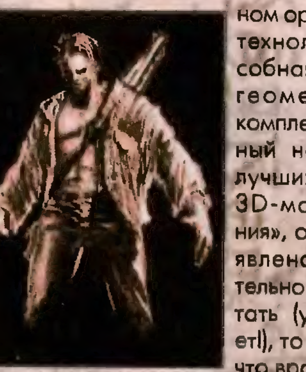


Андрей ЯСЕНКОВ

Думаю, никого не удивит, что в ролевых играх осуществляется генерация персонажа. Например, подтверждает эту мысль тот факт, что шведская компания *Insomnia Softwareak* (**www.insomniasoftware.com**) собирается издать собственную игру ***Decay*** (жанр 3D-shooters, или, как его иногда называют, FPS), в которой способ прохождения напрямую зависит от типа созданного героя. Вы можете, как танк, сокрушать все вокруг себя, либо стать некоей «тихой смертью», незаметно и коварно уничтожать врага.



Планируется, что в Decay все будет максимально правдоподобно. Это значит, что не только «движок» создает потрясающую реалистичность (это нам уже пообещали: клубящийся дым; дыры от пуль; предметы, смятые в бою и так далее. Как они это собираются осуществить — ума не приложу!).



По ходу игры трансформируется и ваш персонаж — анти-герой Jake Blisser, убийца и циник, на счету которого сотни преступлений против общества. Но каково же это общество? Им управляют мегакорпорации, воздух загрязнен, криминальные элементы воюют с полицией, и каждый день эта борьба уносит тысячи жизней.

Игру можно проходить по-разному. За выполнение заданий вы получите очки мастерства (знакомо?), распределяя которые, можно стать кем угодно. Характеристики включают силу, телосложение, скорость и другие параметры, хорошо знакомые нам по RPG. Вооружение будет, как настоящее (то есть при прямом попадании ракеты вас ожидает смерть, а не потеря некоторого числа жизни). Планируется ввести предметы, полезные в миссиях, подобно отмычкам или взрывчатке. В вашем распоряжении будет собственное «логово» — база, где вы сможете хранить накопленное, планировать миссии и даже вести научные разработки нового вооружения. Можно договориться с такими же отщепенцами, как вы, и совместно совершать налеты. В зависимости от вашего ежесекундного выбора у вас появляются друзья и враги.

Мне Decay чем-то напоминает *Thief: Dark Project*, но только он, кажется, будет более совершенным по исполнению и ролевым особенностям. Не говоря уже о современном и более привычном оружии. И если технология, «способная рендерить геометрический комплекс, полученный напрямую из лучших программ 3D-моделирования», о которой заявлено, действительно будет работать (уже работает!), то нас ждет нечто вроде *KingPin*'а с элементами *Fallout*'а.

Сейчас даже примерная дата релиза не определена, системные требования примерно следующие: 350+ mhz процессор и 32 bit 3D-карта.

Ждите и надейтесь!

З А П И Т У Й Т Е !

«Мій комп'ютер» уроздріб:

1. Кіоски «Преса».
2. Пункти передплати газети «Київські Відомості».
3. Газетні розкладки на станціях метро.
4. Газетні розкладки на зупинках швидкісного трамвая.
5. НТУУ «КПІ», 19 корпус.
6. «1000 компьютерных мелочей», Крещатик, 27А, т. 224-41-40

У В А Г А ! ! !

Попередні номери газети «Мій комп'ютер» можна придбати за адресою: вул. Михайлівська, 1/3, **магазин «Ді-ксі»** (готель «Козацький», вхід з боку Майдану Незалежності).

Усім слухачам сертифікованих Microsoft курсів **Мережевої академії** (вул. Дегтярівська, 62, т. 241-84-21) номери газети під час навчання надаються безкоштовно.

Магазини та офіси київських комп'ютерних фірм, де разом з покупкою можна безкоштовно отримати газету «Мій комп'ютер»:

1. **Spin White**, вул. Верхній Вал, 72, к. 23.т. 416-41-10.
2. **Альфа МР**, пр. Перемоги, 80/57, т. 446-52-87.
3. **Мастер 8**, вул. Виборзька, 81/83, т. 241-84-00.
4. **Инкософт**, вул. Богдана Хмельницького, 26-в. т. 246-43-89.
5. **Корифей**, Святошин, ул. Ф. Пушиной, 30/32, т. 451-02-42
6. **OST**, Красноармейская 57/1 (Планетарий), т. 220-40-29, 244-42-97

Запрошуємо до співпраці ПРИВАТНИХ РОЗПОВСЮДЖУВАЧІВ!

На нашей биостанции новые лекции для юных натуралистов. И если Вы когда-нибудь собираетесь создавать сообщества животных, обязательно посетите наш семинар.

STAR WARS EPISODE I

Богдана КОЗАЧЕНКО

ПЛОДИТЕСЬ И РАЗМНОЖАЙТЕСЬ!



Любой, даже самый что ни на есть сильный и уважающий всяческие науки человек, проснувшись на следующее утро после экзамена, понимает: всякое действие, по сложности превосходящее распитие прохладительных напитков, абсурдно, как и вся эта жизнь (с точки зрения экзистенциализма).

Спустя некоторое время у вас неизбежен приподок положительных эмоций. Организм, недавно занятый лихорадочным упорядочиванием знаний, пробуждается к жизни и реализует все накопившуюся энергию. Этот момент нужно ловить, так как он вряд ли появится в любое другое время в подобном объеме. Значит, пора играть в стратегии. В какие? А почему бы не в ***«Звездные войны. Эпизод 1. Граница Гунгана»***? Оказывается, рассмотренные в прошлом номере игры от *«Лукас Арт»* по первому эпизоду «Звездных войн», не единственные в своем роде. Существует еще одна игра. Столь же качественная и нестандартная, как ее разработчики.

Пожалуй, трудно найти игру, где было бы так мало разрушений. Ее создателей, судя по всему, просто распирало от стремления созидать. И в результате, перед нами игра. Начнем с того, что в этой стратегии есть очень многое, но вообще нет врагов. Никаких. То есть хочешь строить — пожалуйста, строй себе, пока не надоест.

Если серьезно, то игрушка «предназначена для детей от 9 лет». Могу от себя добавить — примерно до 12. Это — экономическая стратегия с набором миссий, которые не навязываются в принудительном порядке, как это бывает обычно. Их список с кратким содержанием каждой всегда открыт, и любую из них можно выбрать себе по вкусу и под настроение.

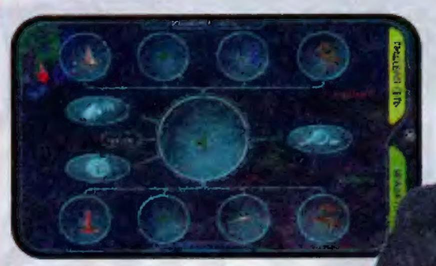
Для начала вы оказываетесь перед списком из семи пунктов: *«Учебная миссия»*, *«Новая игра»*, *«Загрузить игру»*, *«Создай животное»*, *«Опции»*, *«Кто делал»* и *«Выход»*. Ткнувшись в «Учебную миссию», вы получите возможность сориентироваться, на первый взгляд, в несколько запутанной системе игры. В сущности, не придется практически ничего делать, сообразительный Пентиум 166 с 210 свободными метрами и 32 Мб оперативной памяти сам все покажет. Затем — пункт «Новая игра»: тут перед вами открываются три кнопки и всего два уровня сложности: *«Начинающий»* и *«Продвинутый»* — а также все имеющиеся миссии, на ваше усмотрение. Первый уровень снимает с вас всякую ответственность за выбор места посадки, загрузку корабля и добывание пищи для первых переселенцев. Название «Продвинутый» расшифровывать, по-моему, не нужно: все вышеперечисленные операции придется выполнять самостоятельно, что немало способствует развитию чувства ответственности. С помощью кнопки «Миссии» можно «проверить свои способности в этих экологических играх». Всего заданий около 20. Разработчики вроде бы вас не оставили в беде, они дают по ходу игры разные мудрые советы. Геймер должен быть психически и морально подготовлен к тому, что среди прочего ему встретится фраза «Прыгуны выходят из-под контроля!!! Сделайте что-нибудь!», а затем мудрый совет «Не паникуйте». Эти фразы, бесспорно, создавались человеком деятельным и не лишенным чувства юмора.

Итак, кнопка «Новая игра» запустит вас в космос, в «давние, давние времена и далекую, далекую галактику». Да, вы не ошиблись: визитная карточка «Звездных войн» осталась прежней. Лента желтых слов, уходящих в глубокий космос, повествует о том, что перенаселение города Отох-Ганга вызвало неизбежное массовое движение — переселение народов. Для того, чтобы добровольные беженцы с повадками земноводных чувствовали себя комфортно на Водной Луне планеты Набу, они (а заодно и вы, если имеете должную квалификацию) сделали то же, что и Ной во время потопа: взяли с собой «всякой твари по паре». Но времена уже не те — и в путешествии вам могут сопутствовать до 60 представителей вида обоего пола.

Конечно, необходимо подготовить экологическую систему Луны к приезду новых жителей Набу. Для этого доблестный джедай Оби-Ван Кеноби и королева Амидала отправляются вперед в качестве распорядителей. В задачу кого-то из них, а следовательно, и вашу, входит гармоничное расселение животных и растений по поверхности Луны с правом создать свои виды растений и животных. Называя этот самый новый вид каким-нибудь диковинным словом, вы, наверняка, почувствуете себя Адамом. Потому что без имени животное просто не сможет существовать, а значит, не будет участвовать в игре.

После краткого, но увлекательного повествования вам покажут мультипликационный фильм, выполненный в стиле «Star Wars». В прошлом номере газеты уже говорилось, что игры «Star Wars» вообще отличаются гармоничным сочетанием анимационных и видеофильмов, выпол-





ненных в самых лучших традициях современной профессиональной компьютерной графики.

Миссии, которые вам предстоит пройти, соперничают между собой в количестве сюрпризов и неожиданностей. Слегка сентиментальная формулировка задачи: *«Можете ли вы увеличить количество пеко-пеко и избавить Гунганов от тоски по дому?»* на самом деле отнюдь не так проста, как кажется на первый взгляд. Вам предстоит спасти от вымирания прожорливых птеродактилей голубого цвета, ослепляющих красотой полета и мерзостью привычек. А чтобы Гунганом не стало скучно, вы должны будете вырастить множество милых, симпатичных, кротких зверей и немедленно отдать их на съедение прожорливым пеко-пеко, а эти, кажется, по секрету от своих создателей, вообще едят все, что попадется, не взирая на вид и происхождение, включая такую гадость, которую и вслух не произнести.

Зато другая миссия носит откровенно рейнджеровский характер, но только без стрельбы. Это просто: *«Кааду грозит вымирание. Вы можете их спасти?»*. В данном случае кааду — безобидные животные, действительно достойные лучшей участи, нежели быстрая смерть в зловонной пасти какого-нибудь хищника. Правда, для спасения несчастных тварей нужно вырастить некоторое количество других зверей, которые насытят утробу главных хищников. И при этом ни у кого ни в чем не должно быть недостатка. Вот это и называется экологическим контролем.

Впрочем, по концепции создателей игры, катастрофы тоже способствуют прогрессу. Нажимая «мышкой» на самую верхнюю часть экрана, вы видите набор кнопок, похожие на Word'овские. *«Файл»* позволяет записываться и копировать понравившиеся картинки. С помощью *«Установок»* не проблема выбирать названия жизней и «усыплять» Джар Джара — того самого Гунгана, который успел так надоесть всем своим спутникам в первом эпизоде фильма. Если вы этого не сделаете, он будет, по своему обыкновению, в самые неподходящие моменты высовываться из монитора, чтобы сказать явную гадость под руку, причем по-английски ☺.



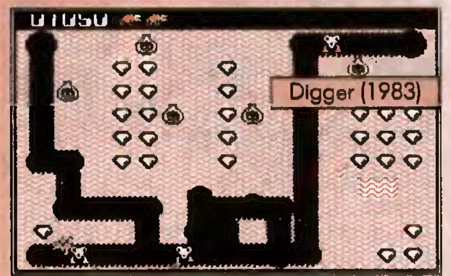
Самая опасная кнопка так и называется: *«Бедствия»*. Их всего семь: *«Животные убегают»*, *«Болезнь»*, *«Лунотрясение»*, *«Выброс загрязнений»*, *«Сбой робота-разведчика»*, *«Ядовитое облако»* и *«Применить случайные бедствия»*. Думаю, если нажать все их по очереди, в вашей экологической системе, а также в подводном городе Гунганов появятся маленькие питекантропы, из которых довольно быстро вырастет настоящее восьмое бедствие — люди. Вот тогда-то, должно быть, появится на свет следующая серия «Звездных войн», которая будет стопроцентным боевиком ☺.

Одним словом, данная экономическая стратегия создана для детей от 9 до 12 лет, и одна из основных ее задач — обучить недорослей основам биологии. Если вам уже когда-то исполнилось 13, советую пройти несколько миссий исключительно для того, чтобы вспомнить азы этой славной науки, беспечно забытые вместе с учебником в школьной библиотеке. Кроме того, если вы — ценитель компьютерной графики, то эта игра сможет доставить вам немало приятных минут.

Вот, а потом поехали мы в музей. Как, Вы никогда не были в нашем Игроградском музее? Не может быть. Вам обязательно, там побывать. Ну а если на это не хватает времени, прочтите хотя бы описание экспозиции.

Компьютерные игры: ИСТОРИЯ И ДИАГНОЗ

Андрей ЯСЕНКОВ



Digger (1983)

Компьютерные игры прочно вошли в нашу жизнь. Каждый год на рынке появляется не одна новинка. Но порой достаточно сложно определить, что же представляет собой свежеиспеченная игрушка. Поэтому и возникает необходимость некоторого осмысления жанров и направлений, что, нодо отметить, задача весьма неблагодарная. Сколько людей — столько и мнений, и для начала попробуем описать принципы, на основе которых строился наш анализ. Не быть же нам беспринципными ☺.

Не сочтите за занудство элементарное изложение основ нашего понимания предмета. А предмет у нас один — игра. Безусловно, беря какой-то один признак, мы описываем вещь однобоко. Поэтому необходимы и другие точки зрения, — но так мы рискуем свернуть себе шею, оглядывая нечто со всех сторон...

Но строже, строже, читатель. Какие же принципы классификации мы предложим? Во-первых, игры логические и приключенческие. Второе — всевластное время, и загадочные слова — дискретный или реальный... а вот немного заумнее слог — «режим использования игрового времени». И конечно же, вопрос, которым задается игрок: творю ли я историю или всем заправляет случай? Ну, а если у вас ностальгия, тогда вспомним, как все начиналось (науч. «историко-генетический подход»). Да, еще не забудьте: геймеры — это не свободные художники, крутая машина — крутой геймер, нет машины — нет геймера. Поэтому и о связи наворотов компьютера и особенностей игры поговорить придется. Вот, пожалуй, и все наше credo (то есть метод, классификации, принципы, признаки, ассоциации и просто некоторые мысли, ощущения, эмоции и др.), что помогло осознать, какие на свете бывают игры.

Star Goose (1989)

Традиционно компьютерные игры делились на развлечения для ума (логические) и игры действия (приключенческие). Что ж, можно воспользоваться и подобной классификацией, но тогда многие игрушки окажутся неприкаянными, точнее, их придется отнести одновременно к направлениям.

По большому счету, существует лишь один объективный критерий, на основе которого можно охарактеризовать любую игру. Это режим использования условного игрового времени. Тут есть два варианта: пошаговый (дискретный): игроки ходят по очереди — и реальный (зазевался — пиши завещание). Они либо сосуществуют в игре (возникает некая смесь пошаговых ситуаций с динамичными вставками, где события происходят в режиме реального времени), либо доминирует какой-то один. Последний случай распространен больше.

Кроме того, игры возможно делить принципу использования (или неиспользования) элемента случайности или нет. Например, в шахматах можно как-то планировать свои дальнейшие поступки, в картах же очень многое зависит от расклада.

Многое дает собственно описание генезиса (становления, развития) игр. Сколько направлений, столько и удачных сценариев. Но как бы не изощрялся программист, всегда остается что-то, до чего он не додумался. Поэтому не мудрено, что обычно новинки создаются на стыках направлений, причем не всегда удачно. Другой путь — это улучшение уже вышедших ранее игр за счет графики, музыки или более оптимального использования сетевых ресурсов.

Закономерно, что развитие технологий приводит к появлению новых направлений игр. Начав с простеньких, типа *XONIX*, где по монохромному зеленому монитору бегали такие же зеленые квадратики, разработчики стали выпускать виртуальные игры, создающие полный эффект присутствия в несуществующих реальностях.

И посему решим: любая наша классификация — это только попытка собрать воедино всю накопленную информацию. Если будут предложения — пишите, с удовольствием рассмотрим. Может, что и получится.

Компьютерные игры весьма быстро эволюционировали, и за какие-то пятнадцать лет тут появилось масса новых направлений. И те, кто в свое время с упоением гонялись буквой «О» за буквой «Н», ожесточенно стреляя в нее «звездочками», теперь с тем же азартом осваивают новые уровни в *Quake* либо *Unreal*.

Логические игры возникли в числе первых. Реализованные в пошаговом режиме, они не требовали особых аппаратных ресурсов и под них использовали даже самые слабые ПК. Ну а то, что, пока компьютер «думал» над очередным ходом, люди успевали выкурить сигарету, считалось нормой. Позже, с появлением графических мониторов, был придуман знаменитый *TETRIS*, ознаменовав собой возникновение игр-головоломок, или, как их еще называют за рубежом, *Puzzle game*. Тогда же разработали и первые **приключенческие игры** (*Adventure game*). Их сюжет можно было бы представить в виде «ситуационного дерева», где в каждой из игровых сцен Вы могли выбрать подходящую модель поведения. Обычно это были чисто текстовые игры с вариантами ответов, на данный момент они трансформировались в отдельное направление, названное *Quest game*. Такое название они получили в честь прародителей жанра Sierra'вских игр, имевших в своем названии слово «Quest» (*Police Quest*, *King Quest* и т.д.).



Arkanoid (1989)

А логические игры продолжали развиваться. Вместо игр, основанных на определенных правилах, типа карт или шахмат, появились новинки, где возникло моделирование вероятностей. Итак, на сцену выходят **экономические игры**, с более сложными правилами и большим количеством взаимосвязанных факторов, влияющих на общую ситуацию. Причем обычно весь расклад выяснялся лишь в процессе игры, поэтому жизнь геймера сильно усложнялась. Добавьте к этому роль случая, и вы поймете, почему десятки людей сутками просиживали перед мониторами, пытаясь поставить на ноги какое-нибудь *«Королевство Эйфория»* или добиться поста президента США.

Первые **«игры на реакцию»**, или иначе *Arcade game*, непосредственно связаны с изобретением ПК, то есть с появлением более мощных компьютеров и качественных мониторов. Раньше максимум, что могли предложить аркадные игры, — *Pac-man* с *Питоном*. Теперь же были созданы новые варианты типа *Lode runner*, где желающие могли бегать и сражаться в свое удовольствие. «Потомки» этих игр ныне составляют наибольший процент из всех существующих.




Tower Toppler (1990)

Примерно тогда же сложилось и другое направление аркадных игр — **имитаторы** (*Simulation Game*) различных типов летающих либо передвигающихся по поверхности земли машин, а то и шагающих роботов. Их появление связано с разработкой нового принципа построения изображения — так называемой векторной графики. Если раньше вполне хватало спрайтов (отдельных картинок, накладываемых поверх фона), то для приближающихся объектов, не имеющих постоянных размеров, а также для создания перспективы потребовалось нечто новенькое.

Всевозможные «леталки» и «ездилки» заполнили экраны компьютеров, вызывая вполне понятный азарт у игроков. Естественно, что следующим шагом было создание компьютерных вариантов спортивных игр, где вы управляли одним из членов команды, как правило, тем, кому принадлежит инициатива или мяч, шайба.

Следующий этап на пути «отождествления» геймера и персонажа, то есть создания собственно человека играющего (homo ludens), стали **ролевые игры** (RPG — role-playing game). Они генетически восходят к квестам, но с добавлением ряда характерных черт имитационных игр. В RPG Вам предлагается управлять одним или несколькими персонажами вымышленного мира, как правило, основанного на fantasy-сюжете. Ваши герои неутомимо сражаются с многочисленными врагами, наращивая по ходу свои характеристики. Добавьте к этому специально смоделированный (как правило, на базе какой-либо книги или настольной игры), максимально реальный мир, возможность покупать/продавать вещи, регулярное получение и выполнение различных заданий и стандартную цель — дойти до последнего врага и уничтожить как его, так и всех его приверженцев, — и вы получите практически точное описание жанра.

Тем временем экономические игры развивались, и родилось новое направление — **стратегические** (*Strategic Game*). Основанные на принципе дискретного игрового времени (в просторечии именуемым «пошаговым»), они предоставляли нам возможность спокойно и не торопясь обдумывать свои действия, так же, как во время игры в шахматы. С увеличением мощности компьютеров появились и стратегии, происходящие в реальном игровом времени (**RTS** — *real-time strategy*), — поэтому думать пришлось быстрее ☺. Ну а кто из нас не вынашивает наполеоновских планов? Вот именно поэтому последние и по сей день пользуются неизменной популярностью.

Test Drive 1 (1988)

Страна игр увеличивалась. Новые технологии порождали новые идеи. Например, однажды фирма *ID Software* в одной из своих игр применила векторную графику. Появился знаменитый *Wolfstein 3D*, положивший начало классу **3D-action** (или **FPS** — *fist person shooters*). После этого развитие аркадных игр пошло по другому пути. С этого времени резко возросло количество ночных уборщиц, получивших инфаркт на рабочем месте. Когда их спрашивали, как все произошло, они обычно отвечали: «Значит, прохожу я мимо двери, а оттуда как заорут, да еще и не по-нашему, да так страшно! А потом как начали стрелять! А потом... потом не помню», — и смущенно улыбались.

Для своего времени Wolf была одной из наиболее удачных игр аркадного типа. Ей не нужен был ни большой объем памяти, ни мощная видеокарта, ни прочие современные навороты. Достаточно долго она занимала умы советских граждан, но мысль человеческая не стоит на месте, и вот появляется *DOOM*.

Согласитесь, о DOOM'е написано предостаточно. Но хочется отметить, что он стал первым FPS, где применили трехмерную графику. Собственно данное направление, полагаю, в описании не нуждается.

Достаточно любопытны **интерактивные игры**, типа *Ciberia* или *Hard Line*. Здесь вам практически приходится управлять снятым разработчиками фильмом, время от времени выбирая направление, по которому будет развиваться сюжет, а также отстреливаться от врагов или решать головоломки.

Хочется отметить, что помимо того, что игры классифицируются по жанрам, практически в каждом из направлений можно выделить особый пласт, — **секс-игры**. Это и карточные игры, и игры-головоломки, не говоря уже о Sierra'вском сериале *Larry*. Обычно победителю показывают изображение обнаженной красотки в обольстительной позе, реже — анимационную заставку.

Теперь подведем некоторые итоги. Все игры условно можно разделить на шесть основных направлений. Перечислим их:

I. **Логическое**, здесь выделяются следующие классы: собственно **Logic game**, типа *Lines*, шахмат или карточных игр, и **Puzzle game** с многочисленными головоломками или клонами *TETRIS*.

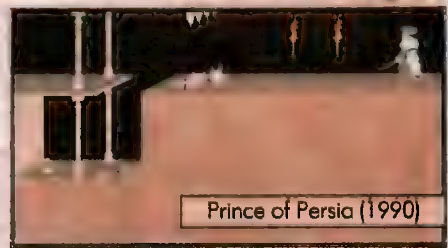
II. **Аркадное**, иногда его еще называют *Action game*. Оно подразделяется на:

«Платформы и лестницы» — это *Prince of Persia* или *Heart of Darkness*;

Вертикальные и горизонтальные «стрелялки» (*Xenon, Raptor*), выпуск которых практически прекратился в последнее время для «персоналок», но еще продолжается для приставок и консолей;

«3D-arcade» — это *Tomb Raider* со всеми любимой Ларочкой и *Croc* с крокодильчиком;

«3D-action» — здесь вспомним знаменитые *Quake* и *Half-Life*.


Prince of Persia (1990)

III. **Стратегическое**, тут вспоминаются течения:

1. **Военное**. Ярко выраженная тематика. Выделяются классы:

«Глобальные» стратегии — *Panzer general, Civilization* или *Heroes Might&Magic*.

«Локальные», или «тактические» стратегии — *Mechcommander, Jagget Alliance* или сериал *X-COM*.

«Аркадные» стратегии — *StarCraft*, игры сериала *C&C, TA, Age of Empires* и еще многие другие.

2. **«Менеджерское»**, оно связано с необходимостью управлять и координировать всяческие ресурсы. Характерны следующие игры — *Capitalizm, Settlers* или тот же *SimCity*.

IV. **Имитационное**. Подразделяется на следующие классы:

Авиационные имитаторы (*Apache, F-22*), вплоть до моделей, способных выходить в открытый космос (серия *Wing Commander*);

Гоночные имитаторы (*Need for Speed, Carmageddon*), легко переходящие в тяжелую технику (*Abrams*), и имитаторы боевых роботов (серия *Mechwarrior*);

Спортивные имитаторы — следующие виды спорта: от футбола или хоккея до баскетбола и бейсбола (легко определить по названию игр);

Имитаторы поединков с использованием всех видов единоборств и холодного оружия (серия *Mortal Combat*).

V. **Приключенческое**. Есть такие классы:

«Бродилки» (Quest), все известные игры фирмы Sierra. Обычно снабжены генераторами команд для персонажей: «Взять» («Дать», «Применить») либо «Посмотреть» («Спросить») и т.д.

Ролевые игры. Они соединяют как квестовые, так и многие другие элементы. Типичный представитель — сериал *Might&Magic, Baldur's Gate* и ставший уже культовым Blizzard'овский *Diablo*.

Очень часто при всем желании игру невозможно отнести ни к одному из выделенных направлений, и тогда в графе «тип игры» пишут два, а то и три определения. Так что играйте и выигрывайте, а там и сами поймете, правильно ли написан жанр игры на коробке компакта.

Удачи!


А принцесса все ждет...

Под нашим городом находятся древние и таинственные пещеры. Мы не рекомендуем Вам самостоятельно их исследовать, по крайней мере, не ознакомившись с отчетом нашего спелеолога. Он провел там немало времени и даже смог пообщаться с самим Хранителем Подземелий.

DUNGEON KEEPER 2

Ефим БЕРКОВИЧ

Жанр : Стратегия в реальном времени / РПГ
Разработчик : Bullfrog
Издатель : EA
Системные требования : P — 166, 32 m RAM, 280m HDD
3D ускоритель весьма желателен.

Уже не одно десятилетие бесчисленные отряды героев спускаются в подземелья, дабы искоренить поселившееся там зло. Да и не только для этого. По традиции, именно в подземельях чаще всего припрятано самое мощное оружие и наиболее ценные магические артефакты. Что же касается несчастных обитателей пещер, они обычно служили тренировочными куклами, с помощью которых наши персонажи оттачивали свое мастерство. Но вот однажды фирма *Bullfrog* решила встать на защиту поруганной нечисти. Конечно, можно было пойти по простому пути: заменить эльфов на троллей и выпустить очередной РПГ-клон. Но в этом случае об истории хранителей подземелий (***Dungeon Keeper***) немного бы поговорили, наверняка бы нашлись неутомимые «маньяки», которых хлебом не корми — дай только новую игрушку пройти и... все. Такова судьба большинства игр, не сумевших внести ничего нового в развитие игрового процесса. Однако, программисты и дизайнеры Bullfrog`а решили играть по-крупному.



Первый «Хранитель Подземелий» родился на стыке двух жанров — РТС и РПГ. Судите сами: с одной стороны, вам надо строить свою базу, добывая при этом золото. Это явные признаки РТС. С другой — все юниты постепенно повышают свои уровни и их свойства, количество же хитпоинтов при этом меняется прямо на глазах. А это уже черты РПГ. В обычных РТС юниты одного игрока никогда не конфликтуют друг с другом. А в «Хранителе Подземелий», если, например, в одном и том же *Логове* (Lair) поселятся одновременно вампиры и маги — беды не миновать. А лучшему бойцу, Риперу (Reaper), требовалось вообще отдельное подземелье. Причем оно должно было быть оснащено всеми благами магической цивилизации. Иначе он от обиды мог разнести все, что бы ни попалось ему на глаза.

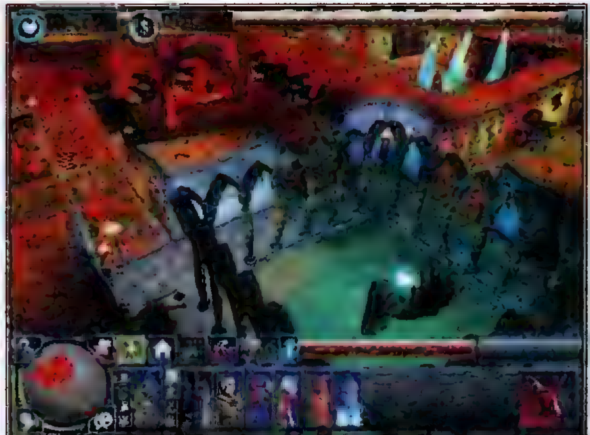
Игра сопровождалась великолепно подобранной музыкой, очень точно передающей мрачную атмосферу подземного города. Одним из крупных достижений игр подобного жанра было совмещение режимов «вид сверху-сбоку» и «вид от первого лица». И если на обычных уровнях можно обойтись без «пробежки» по лабиринтам вместе с вашими подданными, то на некоторых секретных миссиях это было просто необходимо. Естественно, что все достоинства игрушки были оценены как в среде рядовых геймеров, которые с большим удовольствием выполняли роль Хранителя Подземелий, так и среди профессионалов. На прошлогодней выставке *E3* игра заняла первое место среди РПГ. Не заставил себя ждать и выпуск дополнения к игре, получившего название *Deeper Dungeon*. В отличие от первой серии, он состоял из одиночных миссий, каждая из которых была гораздо сложнее даже заключительного уровня самого Защитника Подземелий.



Прошло два года. Среди фанов первой части нашумевшей игры стали распространяться слухи о том, что готовится выйти вторая серия. Причем, в отличие от сиквеллов многих других игр, она будет сделана на другом движке. В январском игровом номере я уже писал о том, что эти слухи нашли подтверждение на официальном сайте Bullfrog`a. И вот, наконец, ***Dungeon Keeper-2*** вышел.

Так как среди вас, уважаемые читатели, найдутся и те, кто не потешил себя первой частью знаменитого хита, я поведаю вам об общих местах двух серий игр. Все рассказанное мною коснется обычных, а не секретных уровней.

Итак, в центре вашего подземелья «бьется» его *Сердце* (Dungeon Heart). Если враги сумеют до него добраться и разрушить — вы пропали. В то же время, сражаясь с другим хранителем подземелья, постарайтесь найти его Сердце: так вы сможете сохранить свою армию. В отличие от первой части, вам теперь не обязательно начинать игру с постройки Сокровищницы. Пространство вокруг Сердца Подземелья может разместить до шестнадцати тысяч золотых. На начальных уровнях такого запаса вполне хватает. Как и прежде, открытие новых заклинаний будет происходить в *Библиотеке* (Librare). Но работать в ней смогут теперь только чернокнижники (Warlock). Даже соответствующие им вражеские юниты, спускающиеся с поверхности и перешедшие на вашу сторону, откажутся открывать для вас новые знания. Как вы помните, раньше, бросив двух-трех магов в Библиотеку, можно было медленно открывать нужные формулы для заклинаний или комнат, а также тренировать драконов. А завершив их тренировку и уничтожив магов, быстренько довести до конца научные поиски. Теперь все обстоит иначе: в Библиотеке открываются только НОВЫЕ заклинания, которые запоминаются один раз на всю кампанию. Строительство дверей, ловушек и комнат



теперь не зависит от наличия Библиотеки. Но не думайте, что если на каком-либо уровне вам не позволяют условия миссии открывать новые заклинания, Библиотека вам не понадобится. Именно в нее *импы* (Imp) будут стаскивать найденные активаторы бонусов. Причем их активизация возможна сразу из окна заклинаний. Во время напряженной битвы оно обычно открыто, поэтому тот же бонус *Лечения Всех* (Heal All) может попросту спасти вашу армию от разгрома. Отказавшись от использования окна заклинаний, вы очень рискуете: можно не успеть вспомнить, в каком лабиринте и в каком помещении подземелья оно находится. Ну, раз уже речь зашла о комнатах, я расскажу о них поподробнее.

Сокровищница (Treasury). На первый взгляд с ней все понятно. Добыв золото, импы тянут его в Сокровищницу. Чем она больше, тем, казалось бы, лучше. Но это обманчивое впечатление. На многих уровнях просто не хватает места для постройки нужного количества комнат, и даже если золото не убрано, не печальтесь — оно не пропадет. Как только вы потратите некую сумму на строительство или раздачу жалования, импы постараются компенсировать затраты за счет сбора небольших золотых кучек, оставшихся на месте прошлых разработок золотоносных пород. И самое главное. Если в первой части игры на заклинания тратились именно золотые запасы вашей казны, и чем богаче она была, тем выше становился уровень вашего магического потенциала, то теперь все обстоит иначе. Но об этом чуть позже.

Логово (Lair) — обиталище ваших монстров. Каждый из них имеет свой собственный участок Логова. Обычно это одна или две клетки. Именно в Логове они отдыхают после тренировок или боев и восстанавливают силы. Если место в Логове не хватает, вы можете столкнуться с проблемой дезертирства. Поэтому следите за размером вашего Логова.

Курятник (Hatchery). Источник пищи для населения вашего подземелья. Если вы разведете недостаточное количество цыплят, ваши войска будут медленнее восстанавливать свое здоровье, а из-за продолжительной нехватки пищи вообще могут уйти. Каждые десять-пятнадцать минут проверяйте заполнение Курятника цыплятами. При необходимости увеличьте его площадь.

Одна из самых важных комнат — *Тренировочная* (Training room). Любой из ваших юнитов, повышая свой уровень, получает новые, иногда довольно важные свойства. Кроме того, у него увеличивается сила удара и запас жизненных сил. Тренировка ваших войск, конечно, стоит денег, но жалеть их в данном случае — значит подвергать себя смертельной опасности. В отличие от первой части, теперь в Тренировочной можно «накачаться» только до четвертого уровня. Для дальнейших тренировок нужно построить *Ристалище* (Combat Pit). Ваши юниты будут драться между собой, последовательно повышая свой уровень до восьмого. Внимание! На Ристалище они дерутся «не на живот, а на смерть». Проигравший без сознания выносится наверх и должен быть немедленно перенесен импом в Логово. Если в этот момент все ваши импы заняты, он может умереть.

Каменный и деревянный *Мосты* (Stone и wooden Bridge) понадобятся вам, если у вас будет желание продолжить развитие своего лабиринта, преградой которому послужила вода или лава. Деревянный Мост намного дешевле, поэтому над водой имеет смысл возвести именно его. Однако он не выдержит высокую температуру, из-за чего над лавой лучше строить каменный.

Если участок карты, на котором должен стоять Мост, еще не разведан, и компьютер отказывается продолжить его строительство, не расстраивайтесь. Киньте туда одного из своих импов или юнитов и продолжайте строить далее.

Караульная (Guard Room). Ее реальное назначение пока не разгадано. По идее разработчиков, помещенные в нее ваши войска должны выходить наружу только при появлении врага. На самом деле, сидеть там они не хотят и постоянно убегают то закусить цыпленком, то еще по какой нужде. Гораздо проще при необходимости попросту сбрасывать стражников на головы врагов.

Мастерская (Workshop). На некоторых уровнях весьма нужная комната. Если вы готовитесь строить и использовать ловушки или двери, без Мастерской вам не обойтись. Но учтите: польза от такого рода построек ощущается далеко не всегда. В отличие от первой части, где вначале ловушка или дверь строилась, после чего приходилось ее устанавливать, теперь первым этапом будет размещение и оплата по-

добного рода постройки, затем ее отправят в Мастерскою и только после этого она будет установлена импами на приготовленное место. Поэтому не заказывайте сразу много ловушек или дверей. Порядок их изготовления определяет компьютер, и поэтому может возникнуть ситуация, когда самое «танкоопасное» направление окажется незащищенным.

Тюрьма (Prison). Одна из самых интересных комнат вашего подземелья. Тяжело раненные и неспособные к сопротивлению вражеские твари оттаскиваются импами в это помещение. Там пленные приходят в себя. Если их не подлечить заклинанием или не обеспечить достаточным количеством пищи, пленники очень быстро превращаются в скелеты. Скелет, как вы сами можете догадаться, станет одним из ваших воинов, но сражается он плохо и толку от него мало. Если же вы будете следить за здоровьем ваших пленников, то через некоторое время противник перейдет на вашу сторону. Возможно, он примет такое решение, если вы будете его регулярно подкупать. Но такой путь достаточно долгий, и он не всегда приводит к нужному результату.

Значительно ускорить переход врага на вашу сторону может постройка *Камеры Пыток* (Torture Chamber). Захваченный вражеский юнит после лечения переносится туда и, не выдержав пыток, быстро переходит на вашу сторону. Надо только учитывать, что, в отличие от первой части, враг, замученный до смерти, не станет привидением, а попросту превратится в труп. Следите за здоровьем узников и при необходимости либо делайте перерыв, либо лечите их заклинаниями. В Камеру Пыток также можно поместить кого-либо из своих юнитов. В таком случае однотипные с ним создания будут получать меньшее жалование и начнут сражаться или работать эффективнее. Но если несчастный погибнет — это вызовет весьма большое неудовольствие у его собратьев. Поэтому пользоваться подобным методом нужно крайне осторожно.



Но что же делать, если, несмотря на все ваши усилия, кто-нибудь из подданных все равно недоволен? В таком случае вам необходимо построить *Храм* (Temple). Сброшенный на его ступени юнит достаточно быстро приходит в довольное всем и вся состояние. Только не промахнитесь: если бунтовщик попадет не на ступени Храма, а в его центр, где находится алтарь, он будет принесен в жертву богам подземелья и исчезнет. К слову, определенные комбинации жертв могут изменить ваше существование в лучшую или худшую сторону, поэтому, если вы проводите эксперименты, обязательно перед ними сохраняйтесь.

Кладбище (Graveyard) — одно из самых оригинальных построек в игре. Попавшие туда трупы юнитов, как ваши, так и вражеские, превращаются в боеспособных вампиров. Надо, конечно, стараться, чтобы трупов ваших бойцов было поменьше, да и при наличии тюрьмы вражеских тоже было немного. Но иногда 5-6 вампиров могут изменить исход боя. Их ценность заключается в том, что убитый вампир, к примеру, пятого уровня, не умирает насовсем, а превращается в вампира четвертого уровня. Естественно, подобный процесс также невозможен без наличия в подземелье кладбища.

Казино (Casino). Если после постройки других комнат вам нужно тратить деньги для их функционирования, то в случае с казино — все наоборот. Отдыхающие там ваши войска постепенно проигрывают свои сбережения. Понятно, что однажды кто-то из них может выиграть джек-пот и загрести себе всю вашу казну. Но и в таком случае не надо расстраиваться: просто отловите «счастливчика» где-нибудь в темном углу и забейте насмерть. При этом весь выигрыш останется на месте его гибели. Разумеется, это нужно делать так, чтобы весть о вашем неблаговидном поступке не распространилась па подземелью. Народ может выйти из-под контроля.

Теперь поговорим о юнитах, так как именно от состава и качества ваших войск чаще всего зависит исход сражений. Вы не можете управлять приемом на службу. Войска приходят через порталы, при наличии определенных построек или других условий. Так как максимальное количество приходящих воинов на каждой миссии ограниченно, советую выбрасывать обратно в портал тех, кто по тем или иным причинам вас не устраивает.

Гоблины (Goblin) — одни из самых слабых воинов в игре. Приходят, как только вы получите вход в портал, дерутся слабо, хотя на первых миссиях обойтись без них невозможно. Начиная кампанию, получить что-либо получше невозможно.

Муха (Firefly) приходит после постройки Логова. Дерется еще хуже гоблинов. Единственное достоинство — летает, поэтому способна открывать доступные ей участки карты. Иногда, когда вы хотите посмотреть, что находится, например, за озером лавы, муха становится даже необходимой.

Чернокнижник (Warlock). Как было сказано выше, это — единственный юнит, который может пользоваться Библиотекой. Чернокнижники также могут быть полезны во время атаки, находясь





на некотором расстоянии от врага. У них маленький запас жизненных сил, поэтому в рукопашной они быстро гибнут. Приходят после постройки Библиотеки.

Тролль (Troll). Несмотря на то, что тролли вооружены устрашающего вида молотами, бойцы из них — не очень. Зато в Мастерской, без которой их появление невозможно, они в буквальном и в переносном смысле незаменимы.

Темный эльф (Dark Elf). Великолепный стрелок, смертельно опасный для ваших врагов на расстоянии. Да и в рукопашной дерется весьма неплохо. Темный эльф осчастливит вас своим прибытием после постройки Тренировочной комнаты.

Саламандры (Salamander). По всей видимости, создатели второй части решили, что драконы, которыми мы могли управлять в первой серии, все-таки слишком круты для подземной обстановки и поэтому их заменили на саламандр. Ну, что о них сказать? Конечно, по сравнению с драконом у саламандры «и труба пониже, и дым пожиже». Хотя иногда они меня весьма и весьма выручали. К сожалению, они, как и драконы, неповоротливы, что снижает их ценность в бою. Саламандры присоединятся к вашему войску только в том случае, если ваш лабиринт имеет выход к лаве.

Бродяги (Rogue). Ничем особенным в бою не отличаются. Вот разве только после восьмого уровня в бою используют невидимость. Вы сможете присоединить их к своей команде, если построите Казино.

Госпожа (Mistress). На мой взгляд, один из самых лучших юнитов в игре. Весьма быстрая и ловкая, госпожа прекрасно владеет своим кнутом, нанося врагам серьезные повреждения. Кроме того, на четвертом уровне она получает заклинание Удар Молнии, применение которого облегчает задачу вашим молодцам. Если в Камере Пыток мучится кто-нибудь из врагов, госпожа поможет быстрее склонить его к переходу на вашу сторону. Как вы уже могли догадаться, госпожа поселится у вас в Логове после постройки Камеры Пыток.

Черный рыцарь (Black Knight). Также, как и госпожа, весьма и весьма мощный юнит. Вооруженный окровавленным мечом и имеющий довольно неплохой запас жизненных сил черный рыцарь сможет стать вашей надежной опорой в борьбе с силами добра. Для появления черного рыцаря в составе ваших войск необходимо возвести Ристалище.

Один из немногих юнитов, оставшихся в составе игры со времен первой части, — это *Били демон* (Bile Demon). Как и раньше, он весьма медлителен и неповоротлив. Однако у него огромный запас жизненных сил, поэтому, к примеру, для разрушения ловушек он иногда просто незаменим. На третьем уровне он получает возможность атаковать противника газом, что делает его опасным сразу для всех, кто находится в тесной комнате — как для врагов, так и союзников. Поэтому будьте с ним поосторожнее. Били демон к вам присоединится примерно во второй трети игры при наличии у вас Логова и Курятника.

Темный ангел (Dark Angel). Несомненно, он — самый лучший из всех юнитов, которые вы можете получить в игре обычным методом. Огромная сила и хорошая маневренность делают темного ангела воистину смертельно опасным для всех ваших врагов. К сожалению, для каждого темного ангела необходимо построить отдельный Храм, что делает содержание в вашем войске даже небольшого отряда этих юнитов делом весьма дорогим. Угадайте, что нужно иметь, чтобы темный ангел осчастливил вас своим появлением? Правильно, нужно возвести Храм.

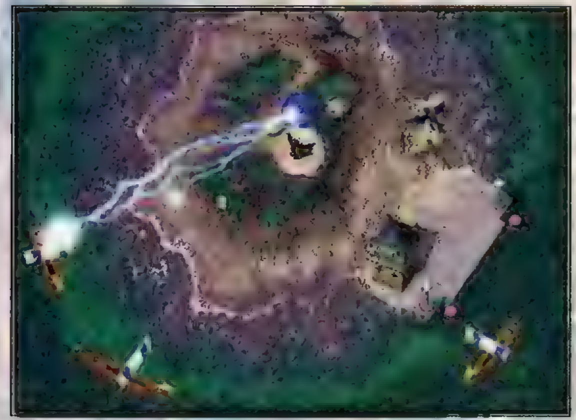
Ну, вроде на сегодня все. В следующем выпуске нашего игрового приложения я планирую описать прохождение некоторых сложных миссий, открыть некоторые секреты этой действительно неординарной игрушки. Итак, если у вас появилось желание бросить вызов силам добра, вас ждет роль Хранителя Подземелий.



Когда был построен первый корпус этого здания, многие из Вас восхищались великолепием архитектуры в стиле футуристический конструктивизм. Но управлять ордами боевых роботов надоедает. И вот используя старые чертежи, был возведен новый корпус — на этот раз в фэнтезийном стиле.

Total Annihilation KINGDOMS

Василий ПОПОВ



«Не желаете ли послушать песнь, о мой сюзерен, прекрасные дамы и благородные господа? Песнь о Темных Веках, когда на этой земле не было единства. Когда каждый выходящий из дома не мог с уверенностью сказать, когда вернется обратно, да и вернется ли вообще. Когда народы жили по разным законам, служили разным правителям, чтили разных богов и ненавидели друг друга. В те времена земли, ныне объединенные твоей силой, о король, были раздроблены на четыре великие державы, которые были похожи лишь в одном: в ненависти к соседу. Ненависть и страх правили тогда миром.

Это было время великих свершений, время могущественных магов и таинственных существ, которых не встретишь более на этой земле.

На западном материке лежало королевство *Aramon*. Его населяли гордые воины и могущественные волшебники. В своих неприступных замках при помощи магии Земли призывали они на службу могучих титанов и золотых драконов. Войско правителя Elsin`a состояло из благородных рыцарей, диких варваров, вольных стрелков из западных лесов королевства. Это была лучшая армия западного мира, ей не было равных в честном бою.

На востоке находилась империя *Taros* — царство зла и вечной ночи, — которой правил могущественнейший из всех магов тех времен — Lokken. Те немногие путешественники, которым посчастливилось вернуться из этого мрачного королевства, рассказывали, как чернокнижники проводят свои кровавые обряды: в свете пламени, вырывающегося прямо из-под земли, они вызывают в наш мир демонов тьмы. Драконы и черные рыцари, ожившие мертвецы и колдуны-личи, гигантские огнедышащие жуки и множество других чудовищ, у которых нет Имени, составляли армию короля-чернокнижника, грезившего властью над миром.

На северном архипелаге образовалась *Veruna*. Древнее и таинственное племя населяло эти острова. Море было их домом. Корабли Verun`ы можно было встретить в любой части света. Родные острова были превращены в неприступные крепости, взять которые казалось невозможным. На службе у королевы Kirenn`ы состояли конные отряды амазонок и пешие ледяные рыцари, воины-берсеркеры и мушкетеры. Катапульты и мортиры verun`цев не позволяли врагу приблизиться к стенам их крепостей. Вода была их богом, и она давала силу чародеям, которыми издавна славились северные острова. Из пучины океана на их зов поднимались морские змеи, одним движением своего магического посоха волшебники обрушивали на врагов гигантские волны, способные потушить даже адское пламя.

Далеко на юге лежала призрачная страна *Zhon*. Странные существа населяли ее. Там не было места ничему человеческому. Подданные крылатой царицы Thirsh`ы не признавали никаких богов; они поклонялись священному огню и таинственному каменному тотему, дававшему им магическую силу. Они не строили городов, постоянно кочуя с места на место. Большинство жителей Zhon`a были опытными магами и создавали своих воинов прямо в пути. Орки и гоблины, каменные гиганты и тролли, пещерные медведи и летучие мыши, гарпии, василиски, драконы и множество других невиданных существ составляли ужасную орду, сметавшую все на своем пути.

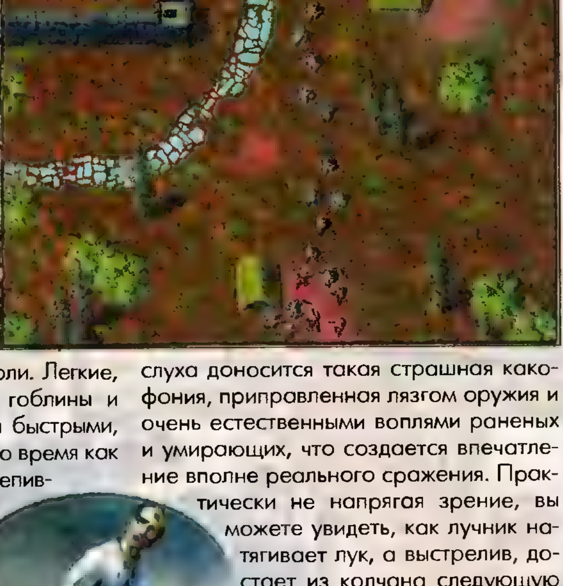
Почему изменилось твое лицо, о король? Или услышал ты в моем рассказе имена своих предков? Кто они? От кого ведет свой род Владыка Мира? Был ли твоим предком благородный Elsin или ужасный Lokken? Течет ли в твоих жилах кровь Kirenn`ы или ты прячешь под плащом крылья Trish`ы? Время покажет, который из народов вывел этот мир из междоусобицы Темных Веков».



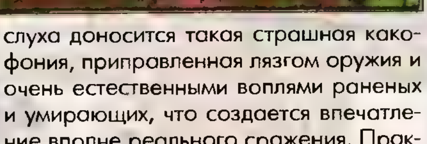
Эти слова могут быть отнесены к любому из четырех правителей этой фантастической земли, и только от тебя, уважаемый читатель, зависит выбор народа, на долю которого выпадет жребий объединения разрозненных земель. Любая из сторон готова откликнуться на твой призыв. К твоим услугам храбрость воинов Aramon`a и магия чернокнижников Taros`a, мобильность армии Zhon`a и неприступные крепости Veruna. Игра, на первый взгляд, кажущаяся очередным Warcraft-клоном, на самом деле предоставляет необъятные возможности для проявления и испытания наших стратегических способностей. Намеренно упрощенная система накопления ресурсов (мана, необходимая магам для создания сооружений и новых юнитов, практически не иссякает, да и «залежи» ее встречаются буквально на каждом шагу) позволяет полностью сосредоточиться на планировании сражений. Отличительные особенности рас «TA Kingdoms» гораздо ярче и заметнее, чем, скажем, в Starcraft`e. Чтобы привести своих воинов к победе, недостаточно «наштамповать» армию самых мощных юнитов. Да и определить степень их «крутости» с первого взгляда вряд ли получится. Магия и боевые качества воинов различных рас настолько не похожи друг на друга, что только путем многочисленных экспериментов можно определить, какая категория бойцов оптимальна в той или иной ситуации. Внешне неказистые и «дешевые» юниты (такие, как зомби у Taros`ов или неповоротливые орки и каменные гиганты у Zhon) могут быть неоценимыми в обороне, а легкая конница Aramon и амазонки Veruna лучше всего подходят для разведки и опустошительных набегов поселения противников.

Большую роль играет элемент случайности. Ваши лучники, в отличие от юнитов более ранних игр, иногда промахиваются. Если вы посчитаете нужным помочь артиллерийским огнем своей пехоте, сражающейся в рукопашную, от взрывов снарядов в равной степени пострадают обе стороны.





Поведение воинов разных рас достаточно отличается друг от друга. Юниты Aramon, только завидев врага, безрассудно бросаются на противника, и зачастую очень трудно заставить их отступить. Оставшись хотя бы на секунду без присмотра, они тут же пытаются возобновить захлебнувшуюся атаку. У воинов Zhon заранее четко расписаны роли. Легкие, подвижные гарпии, тролли, гоблины и драконы изводят противника быстрыми, поверхностными атаками, в то время как «тяжелая артиллерия», закрепившись на удобном «плацдарме», планомерно прореживает вражеские ряды. Veruna избрала тактику сражения «от обороны». Даже очень большая армия юнитов этой расы довольно уязвима без поддержки пушек, мортир и стрелковых башен. Зато практически все воины Veruna способны атаковать воздушные силы противника. Taros сильны и в нападении, и в обороне. У этой расы самые сильные летающие юниты, которые без труда могут терроризировать противника, в то время как вы обустраиваете свое поселение. Драконы, горгулии и прочие представители ВВС Taros всегда держатся вместе и прикрывают друг друга. Играя с компьютером, можно смело выставить такую «эскадрилью» на какой-нибудь дальний форпост и лишь изредка их «проведывать». Будьте уверены — враг не пройдет.



Также следует помнить, что вы сражаетесь в мире, которым правит магия. Поэтому старайтесь как можно шире использовать магические способности своих воинов (благо, они отсутствуют у очень немногих ваших бойцов). Полагаясь только на боевое искусство и величину мускулов ваших подопечных, вы пройдете не больше половины первого уровня.

Графика и звук в игре полностью соответствуют современным стандартам. Каждый юнит и каждое строение прорисованы в мельчайших деталях. Каждый объект (постройка или живое существо) имеет свой голос и набор издаваемых звуков. Когда сходятся две армии, до нашего слуха доносится такая страшная какофония, приправленная лязгом оружия и очень естественными воплями раненых и умирающих, что создается впечатление вполне реального сражения. Практически не напрягая зрение, вы можете увидеть, как лучник натягивает лук, а выстрелив, достает из колчана следующую стрелу. Берсеркер или тролль, сражающиеся тяжелыми топорами, прежде чем нанести удар, так широко замахиваются, что просто нельзя не поверить в тяжесть и мощь их оружия. Правдоподобно использованы в игре и особенности рельефа местности. Юнит, находящийся на возвышенности, видит и стреляет дальше, чем тот, который находится в низине. Когда дракон парит в воздухе, его взору открывается почти полкарты, но стоит ему спуститься на землю, как круг обзора значительно сужается.

Интеллект противников, однако, оставляет желать лучшего. AI более силен в обороне, а нападение ведет достаточно разрозненными силами, неспособными сломить сопротивление более-менее обустроенного поселения. Ну, бывалые геймеры компьютер давно за противника не считают. Специально для них предусмотрен multiplayer, поддерживающий до восьми игроков. И что особенно должно порадовать наших отечественных фанатов компьютерных игр, так это системные требования. Заявленные на коробке Pentium 133, 16Mb RAM, Windows 95, конечно, немного занижены, и при таких ресурсах игрушка будет здорово «тормозить». И тем не менее, все описанные выше эффекты вы можете наблюдать БЕЗ 3D-ускорителя.

Лично я считаю, что «Total Annihilation Kingdoms» займет достойное место в сердцах любителей РТС, и думаю, что старые знакомые этой игры разделяют мое мнение. А тех, кто только собирается приобрести этот диск, ожидает много прекрасных часов, проведенных в виртуальной реальности.



На нашей главной площади стоит неприметное здание. Но как оказалось, внутри оно скрывает столько интересного, что пройти мимо и не рассказать о нем мы не могли.

Ефим БЕРКОВИЧ

НА КАЖДОГО MUDРЕЦА ДОВОЛЬНО ПРОСТОТЫ

Читателям нашей газеты не нужно рассказывать о той популярности, которую завоевали мультиплейерные игры в последние годы. И это не удивительно. Как ни стараются создатели подобных программных продуктов развить компьютерный интеллект, их попытки заранее обречены: любой достаточно опытный геймер, прочувствовав механизмы «мышления» машины, будет пользоваться ее «слабостями» и легко направит ход событий в нужное ему русло. Но как можно быть уверенным, каким образом поведет себя в той или иной ситуации противник, если он — человек?

Поэтому по всему миру появляется все больше игровых серверов, а часть игр была выпущена вообще без синглплейера. Некоторые компании даже произвели первые попытки создать виртуальные миры в сети. К сожалению, они оказались очень требовательными к ресурсам связи, а у нас очень сложно найти Интернет-провайдера с высокой скоростью и хорошей пропускной способностью, к тому же предоставляющего свой сервис не за повременную оплату. Поэтому такие игры, как, например, *Ultima Online*, пока что большинству недоступны.

Но не стоит забывать, что концепция виртуального мира далеко не нова. Около 20 лет существуют и развиваются так называемые ***MUD***ы (MUD расшифровывается как *Multi User Dungeon*, или МПМ — многопользовательский мир). У большинства представителей этого класса игр отсутствует графика и звук, впрочем, от этого они не теряют свою привлекательность. Вы любите читать книги? Процесс игры в MUD очень напоминает чтение книги, в которой вы можете взаимодействовать с главными героями. Важным достоинством такого рода игр является то, что MUD`ы гораздо менее требовательны к сетевым ресурсам.

Итак, что такое MUD? Это — текстовая игра, рассчитанная на огромное количество участников (в крупных МПМ количество участников может достигать нескольких тысяч человек). Большинство MUD`ов основаны на книгах жанра Heroic Fantasy, впрочем, множество игр выполнено в стиле Sci-Fi, Cyberpunk и др. В этой статье мы остановимся на combat oriented MUDs (многие MUD`ы этого типа основаны на кодовой базе *DikuMUD*). Эти MUD`ы, как правило, базируются на ролевых приключенческих играх. Персонажи в них сражаются с чудовищами, решают загадки и набирают опыт в своих приключениях. Важной составляющей игры является общение. Игра построена таким образом, что одному персонажу в ней сложно чего-то добиться — игроки объединяются в группы, комбинируя умения своих персонажей для достижения цели.

Вы спросите меня, что же нам делать, если мы не знаем английского языка, а играть хочется? Не беда — сейчас появились MUD`ы и на русском языке. Создатель одного из таких MUD`ов, к счастью, живет в Киеве. Он любезно согласился дать интервью нашей газете. Итак, знакомьтесь — **Андрей Фидря**, основатель ***Мира Трех Лун***, также известного в сети как ***RMUD***.

«Мой компьютер»: Андрей, расскажи, пожалуйста, какие существуют MUD-серверы на русском языке?

Андрей Фидря: Самые популярные на данный момент серверы это:

Мир Трех Лун (МТЛ), адрес игры — **rmud.net.ru**, порт 4000. Это — игра, основанная на серии романов *Dragonlance* издательства TSR, и, по сути, на данный момент является единственным MUD`ом, полностью воспроизведенным на русском языке.

Мир Мерлина (**mud.multimedia.ru**, порт 9000) — популярная локализация зарубежной кодовой базы ROM (Realms of Magic). Здесь произведена частичная русификация — описания комнат и предметов выполнены на русском языке, а вот имена монстров, команды и ключевые слова остались на английском.

Для всех остальных русских MUD`ов (кроме МТЛ), которых сейчас около десяти, также характерна частичная русификация.

МК: А чем обусловлено наличие такого количества MUD`ов с частичной русификацией, и чем она плоха?

А.Ф.: К сожалению, взять готовую игру на английском языке и перевести на русский, не внося каких-либо изменений в код, не получится. Нужно «научить» игру понимать падежи, подставлять нужные окончания, правильно выбирать обороты, формы. Немного людей могут позволить себе тратить время на разработку приличной лингвистической системы. Создатели большинства MUD`ов ограничились прямым переводом английских фраз на русский, в результате вы нередко будете встречать неудобоваримые фразы в стиле:

Твой punch бьет собака (dog). Собака (dog) мертв.

В Мире Трех Лун основное внимание уделялось именно качеству перевода и языку. Все игровые фразы построены с учетом правил грамматики и особенностей морфологии русского языка. Игра общается с пользователем на литературном русском языке.

МК: Как подсоединиться к игре? Где вводить адрес и порт?





А.Ф.: Играть в MUD можно из любой программы, работающей по протоколу Telnet. В Windows есть встроенная программа telnet, но она предельно упрощена, и пользоваться ею я не рекомендую. Лучше скачать специализированный MUD-клиент — ***JMC*** (**http://www.halyava.ru/jmc**) или коммерческий ***ZMUD*** (**http://www.zuggsoft.com**). Для того, чтобы подсоединиться к серверу, достаточно указать клиенту адрес и порт игры, в JMC это делается строкой:

#connect [адрес игры] [порт]

Например, для того, чтобы подсоединиться к МТЛ, нужно набрать:

#connect rmud.net.ru 4000

Подробные инструкции по созданию персонажа обычно лежат на Web-сайте игры. В частности, документацию для новичков в Мире Трех Лун можно найти на нашем Web-сайте: **http://www.rmud.net.ru**

МК: Андрей, расскажите, как и когда был создан МТЛ?

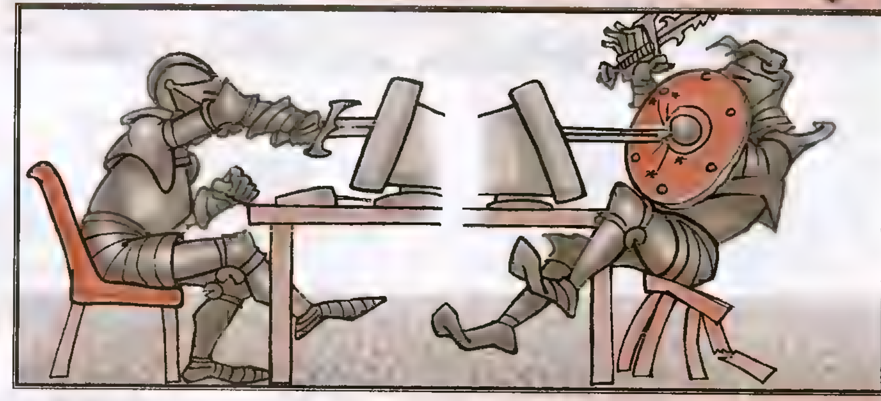
А.Ф.: Работу над игрой я начал в июле 1997 года. Тогда еще не было русскоязычных MUD`ов, и я решил попробовать сделать свой. Впрочем, у меня не было особого желания взять какой-нибудь готовый мир из public domain, перевести на русский и открыть. Я решил написать новую игру, изначально на русском языке. Поэтому в качестве основы я взял самую простую из существующих кодовых баз — ***CircleMUD***, которую основательно переписал. Стандартный и успевший всем надоесть мир я сразу удалил и начал рисовать новый по романам Dragonlance от TSR. Через несколько месяцев к проекту присоединился москвич Ярослав Березовский (**escogido@elnet.msk.ru**), который существенно доработал язык, игровую механику, а также взял на себя большинство вопросов по администрированию игры. С тех пор мы ведем проект вдвоем — я занимаюсь кодовой базой игры, Ярослав — миром и игровыми текстами. Кроме нас в создании игры принимало участие более 20 человек со всего бывшего СССР, в основном, в качестве создателей мира.

МК: МТЛ похож на другие MUD`ы?

А.Ф.: По идеологии — да. Но если сравнивать его, например, с CircleMUD`ом, вы найдете между ними мало общего. Движок игры был в значительной степени переписан (для справки — объем исходного кода CircleMUD — 500 kb, RMUD — 2.5 mb, не говоря уже об уникальном игровом мире, который занимает больше 10 mb;)

МК: Я слышал, МТЛ изначально был установлен в Киеве. Что послужило причиной переезда?

А.Ф.: Да, MUD раньше работал на киевском сервере *Концерна Алекс*, затем нам предложили хостинг на сервере московского Интернет-провайдера *МТУ Информ*. Так как больше 60% игроков — москвичи, а отсутствие центрального бона в Киеве приводит к тому, что вызов из Киева в Киев идет через США — было разумным перенести игру на сервер одного из центральных провайдеров Москвы. От этого в большинстве своем выиграли даже киевляне. Пользуясь случаем, хочу выразить благодарность Роману Исаеву, нашему сисадмину.



МК: Скажите, где можно найти дополнительную информацию по MUD`ам в сети?

А.Ф.: Существует множество узлов в Интернете, посвященных МПМ. Например, на сайте **http://www.mudconnector.com** можно найти списки всех существующих в мире MUD`ов. В сети FidoNET МПМ посвящена эхоконференция под названием **RU.GAME.MUD** (из Интернета она видна как **fido.ru.game.mud**).

Там регулярно публикуется разнообразная информация по МПМ, в том числе FAQ.

МК: Вернемся к вашему MUD`у. Как подсоединиться к нему, мы уже знаем. А как начать игру?

А.Ф.: Прежде чем начать игру, необходимо создать своего персонажа. Для этого нужно ответить на все вопросы, поставленные игрой. Если у вас будут затруднения в процессе регистрации — обратитесь к вспомогательным текстам на нашем сайте (**http://www.rmud.net.ru**) или же напишите мне о своих проблемах по электронной почте, мой адрес — **andrey@alex-ua.com**. Персонаж создается только один раз. При последующих заходах в игру вы можете продолжать играть этим персонажем. Можно создать сразу несколько персонажей, однако в игре одновременно вы можете находиться только одним из них.

МК: Как быть тем, кто никогда не играл в ролевые игры?

А.Ф.: Дело в том, что MUD`ы можно скорей отнести к IRC-программам, чем ролевым играм, так как они построены на живом общении. Отыгрывают роль своего персонажа далеко не все игроки. Мы не навязываем roleplaying — отыгрывает роль своего персонажа только тот, кто этого хочет (или умеет). Впрочем, администраторы контролируют каналы публичного общения (например, есть команда «кричать», которая доносит информацию до всех игроков в мире) и out-of-character выкрики не допустимы. В крайнем случае, перед ними указывают «OOC» — чтобы те, кто заняты отыгрыванием роли, могли просто не обращать на них внимание или фильтровать с помощью своего MUD-клиента. То есть, мы делаем все, что в наших силах, чтобы в игре оставалась атмосфера fantasy, но при этом не заставляем игроков что-либо делать против их желания.

МК: Какие у вас планы на будущее?

А.Ф.: Сейчас мы пытаемся устранить все текущие недоработки игры (она все еще находится в стадии гамма-тестирования, поэтому отсутствуют некоторые запланированные возможности) и хотим подробно ее документировать. Ну а в более далеком будущем мы планируем перевести игру на двуязычный режим — таким образом, англоговорящая часть населения будет отыгрывать одних персонажей, а русскоговорящая — других. Вообще, список планируемых нововведений довольно обширен, но, так как наш MUD — это некоммерческий проект, мы тратим на его разработку только свое свободное время, которого, к сожалению, не так много. Ну, а если найдется спонсор, не исключено, что мы добавим в игру графику и разные другие «вкусности».

МК: Ok, большое спасибо за интервью!

Нашим читателям:

Если вас заинтересовали MUD`ы — заходите на **www.rmud.net.ru**. Изучите информацию, находящуюся там, и... вперед — в бой.

По себе знаю, процесс этот — ох, какой увлекательный.

В городском парке аттракционов — новое развлечение. Только у нас полет на новейшем космическом истребители по загадочным подземельям далеких планет. Спешите видеть!

Василий ПОПОВ

DESCENT 3

Вы все хотите в армию, чтобы для чего-то там спасти мир. Так вот, у меня для вас новость. Почти никто из вас для этого не годится.
Строевой инструктор Зим

Не слушай этих солдафонов. Ты настоящий коммандос. Вступай в Эскадрилью, и ты станешь героем!
Вербовщик

Эксплуатация популярной темы — занятие благодарное, хотя и не благородное. Но, судя по всему, достаточно прибыльное. Пожалуй, первыми это поняли создатели кино- и телесериалов. На экранах появились всевозможные «Терминаторы-2», «Зловещие мертвецы-10» и пошло-поехало. Разработчики компьютерных игр, по всей видимости, не желают отставать от Голливуда и других предприимчивых кинокомпаний мира. Стоит какой-либо игрушке стать более-менее популярной, как к основному сюжету мгновенно добавляется масса дополнительных миссий, карт, уровней, машин, юнитов и пр. В итоге — новые приключения главного героя с оригинальным названием и неизменной цифрой 2, а если все пойдет хорошо — то и 3, 4, 5... Можно долго спорить, насколько верна подобная тактика. Но такие дискуссии вряд ли к чему-то приведут. Остается только уповать на то, что продолжение будет не хуже оригинала.

Несколько лет назад многие геймеры познакомились с игрой, созданной компанией *Interpley*, — ***Descent***. Игрушка довольно быстро стала культовой и, естественно, продолжение (*Descent-2*) не заставило себя ждать. И вот сегодня нашему вниманию предлагается третья версия этого «летного шутера». Итак, знакомьтесь — ***Descent-3***.

Уже не один час надрывалась сирена в кабине звездолета, предупреждая о надвигающейся опасности. Счетчик радиации зашкаливал, не в силах сосчитать обрушившиеся на обшивку рентгены. Но единственный человек, находившийся в кабине корабля, не слышал тревожных сигналов. Он был без сознания...



Системные требования довольно велики. 300 Мб на жестком диске, плюс 2CD, 3D-акселерированная видеокарта, поддерживающая Glide, Open GL или Direct 3D. Так что, если вы хотите приобщиться к новой версии Descent, — копите деньги на ускоритель. Но и это еще не все. Заявленные на коробке Pentium 200, 32 Мб RAM и 4-скоростной CD-ROM, к сожалению, не позволят вполне насладиться происходящим на экране, потому что игрушка начинает «тормозить», а то и «виснуть» уже в середине первого уровня.

Военная станция на Марсе, из-за неизвестно чем вызванного сбоя в программе боевых роботов, превратилась в арену боя, на которой разворачиваются драматические события игры. «Взбесившиеся» роботы уничтожили весь персонал станции. Кому-то нужно отправиться в самое пекло и исправить сложившуюся ситуацию. А так как ты был настолько глуп, что записался в Эскадрилью, то и заниматься этим придется тебе, герой...

Графика и звуковое сопровождение Descent-3 по сравнению с предыдущими версиями намного улучшились. Иначе и не могло быть. Ведь откуда-то взялись такие высокие системные требования. Хотя, как по мне, игрушка, использующая 3D-ускоритель, могла бы стать и покрасивее. Но, возможно, я просто разбаловался.

И вот, наконец-то, ты на Марсе. Запутанные коридоры пустой базы достаточно просторны, чтобы даже истребитель мог тут пролететь. В начале миссии ты вооружен лазером и ракетами. Заряды к тому и другому, равно как и запчасти к твоей машине, в изобилии валяются на каждом шагу. Видимо, безалаберные роботы успели «повеселиться» в ремонтной мастерской и в оружейном складе. А вот и они сами...



Местность в игре интерактивна. Выстрелы оставляют следы на стенах, полу и потолке. Если тебе вздумается выпустить пару ракет в стенки кратера, на дне которого расположена база — получится симпатичная воронка, динамическое освещение, тени — все на месте. Бьющие из пробитых труб струи пара, мигающий свет прекрасно создают атмосферу разрухи и запустения.

Что действительно радует в игре, так это поведение противников. Будучи «коренными» жителями станции, они отлично ориентируются в запутанном лабиринте ее коридоров и успешно пользуются своими знаниями. Прекрасно понимая, что в одиночку справиться с таким асом, как ты, им не удастся, они будут отступать, маневрировать, делать все возможное, чтобы поставить тебя в невыгодное положение. И часто им это удается, так что не рассчитывай на легкую победу.

Игра наполнена всевозможными мини-квестами, решение которых необходимо для удачного прохождения. Ведь помимо уничтожения взбунтовавшихся роботов, тебе необходимо выяснить причину их поломки и восстановить жизнедеятельность станции. Так что приготовься действовать не только руками, но и головой.

Безусловно, сочетание шутера и летного симулятора можно назвать довольно удачным смешением жанров. И оно уже нашло своих почитателей. Те, кому понравился первый Descent, я думаю, с удовольствием полетают и по лабиринтам третьего. Те же, кто ожидал от разработчиков чего-то нового, будут неприятно разочарованы. Ну что ж, на всех не угодишь.

ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК

Евгений КУЛИКОВ

Попробуйте представить себе, что будет, если смешать симулятор бильярда с квестом, добавить в него элементы стратегии, освежить все это приколами советских времен и многочисленными пародиями на знаменитостей и в заключение разбавить этот жанровый коктейль ненавязчивой эротикой. Сложная задачка, не правда ли? Однако не спешите относить этот эксперимент в область будущего. Появление подобного продукта возможно в наши дни. Я могу Вас удивить еще больше: он уже заявил о себе. Знакомьтесь — ***«Провинциальный игрок»*** российской фирмы *«Акелла»*.

Итак. Вас зовут Артуром Билли. Ваш внешний облик и манеры напоминают героя Брюса Уиллиса из фильма «Криминальное чтиво». Вы не обременены образованием и интеллектом, однако можете похвастаться завидным умением играть в бильярд. В этом Вы — профессионал. Но сегодня фортуна была к Вам не столь благосклонна. В мрачном настроении Вы едете по загородной российской дороге после довольно неудачного вечера, проведенного в одном из столичных клубов, где катают шары. При въезде в небольшой городок Вы ощущаете на себе заискивающий взгляд одной из вывесок, которая гласит: «Козюльск — столица мирового бильярда». У мэра, должно быть, отменное чувство юмора. Но что-то вдруг подсказывает Вам, что, возможно, здесь и удастся не упустить тот шанс, который дважды не предоставляется; возможно, именно в этом городишке закат подарит Вам свой зеленый луч. Словами «Мы их сделаем!» — начинается Ваша игра.

Как и положено всем приезжим, первым делом Вы направляетесь в отель, где и узнаете, что в клубе «Золотой Козел» начинается очередной ежегодный турнир по бильярду с огромным призовым фондом. Ставка игры — 500 баксов. Порывшись в карманах, Вы обнаруживаете всего пятьдесят. Однако не стоит расстраиваться — город располагает еще пятью клубами с гораздо меньшими запросами. Там можно подзаработать денег и кое-что разузнать. Например, с кем лучше сыграть и где можно снять «подругу». Сразу совет: перед разговорами сохраняйтесь, так как Вас могут кинуть на деньги, а если полезете в драку — просто выставят на улицу, после чего двери клуба для Вас закроются навсегда.

Уровень клубов определяется классом игры их завсегдатаев и вступительным взносом. Исключение составляет заведение мутантов. Немного истории. До того, как там были установлены бильярдные столы, в этом здании размещался военный завод. После утечки радиации его закрыли вместе с рабочими. Позже там появились мутанты. Чтобы себя занять или по каким-либо еще причинам, они основали собственный бильярдный клуб. Местные козюльчане туда не ходят — боятся. По правилам клуба Вы играете только с предводителем мутантов. К слову, он бы мог побороться и за победу на чемпионате. Ставки здесь покруче: все Ваши деньги против всех накоплений мутантов (у них обычно в два-три раза больше, чем у Вас). Но если Вам повезет, у Вас спросят, в какой форме с Вами лучше расплатиться: деньгами или натурой. Выбирайте натуру, не пожалеете. Не бойтесь, мутантку Вам не подсунут: Вы станете обладателем уникального кия, с которым сможет достичь успеха даже не слишком опытный игрок. В случае проигрыша, Вы можете поправить свое состояние у городского ростовщика, продав ему что-нибудь из вещей. Также можно воспользоваться его услугами, когда Вам понадобится купить некоторые вещи, без которых пройти игру нельзя.





В других клубах Вам предложат поразвлечься на игровых автоматах, сыграть в кости или сразиться с кем-то в бильярд. В Козюльске можно встретить три разновидности бильярда: «американку», «снукер» и «карамболь». А если Вы не фанат бильярда и ранее не слышали о таких играх, не расстраивайтесь: воспользовавшись help`ом, Вы узнаете не только о нюансах правил этих игр, но и получите подсказку на текущий ход. Для этого нужно подвести указатель к верхнему краю экрана, где появится выплывающее меню.

Управление электронным кием достаточно простое. Нажимаете на шар, по которому хотите ударить, а также указываете, куда ударить. Пока Вы наводите шар, направление его удара и отскока при столкновении будет показываться пунктирной линией, которая будет удлиняться после каждой Вашей победы. И после четырех-пяти побед Вы заметите, что эта линия увеличилась почти вдвое. Но не надейтесь, что сможете засесть в «Андерграунде» или «Новом Арбате» (клубы третьего уровня сложности со слабыми игроками), накачаться и заработать нужное количество денег. После двух-трех проигрышей Ваши противники откажутся играть, ссылаясь на недостаток финансов.

Но вот нужная сумма денег набрана, и Вы попали на чемпионат. Здесь Вы узнаете, что чемпионат проходит только по «снукеру», до первого проигрыша, и при этом еще и сохраняться нельзя. Ну, это и правильно. Во-первых, «американка» — слишком легкая, а чтобы хорошо играть в «карамболь», нужно много тренироваться. Во-вторых, даже играя по одной партии с противниками, отложите дела подальше, потому что это затянется надолго. Ну, а насчет того, что нельзя сохраняться, — это сделано, чтобы победил сильнейший.

В общем, игра привлечет не только любителей шары покатать, можно просто посидеть и послушать разговоры «чисто нормальных пацанов». Да, не зря игра получила премию за лучший юмор. Да и системные требования удовлетворят большинство: Pentium 133, 16 MB RAM, 2 MB видеокарта, 2-х скоростной CD-ROM, Widows 95/98/2000; если не считать 463 MB, занимаемых на винте.

События Второй мировой войны на экранах Ваших мониторов. Только от Вас теперь зависит, кто победит в этом противостоянии. Докажите, что из Вас может получиться военачальник не хуже Жукова или Паулюса.



Разработчик SSI. Системные требования: P90, Win'95, 16 МБ.

В океане компьютерных игр ныряют три кита пошаговых стратегий. Я думаю, что любой геймер со стажем без труда их назовет. Конечно же, это New World Computing, автор столь популярного в последнее время сериала Heroes of Might and Magic, Microprose со своими хитами Civilization, UFO и Master of Orion, ну и, конечно же, Strategic Simulation Incorporated (SSI), прославившаяся играми Warlords и ***Panzer General****.*



Сергей МЕДВИНСКИЙ

Конечно, для выпуска второй части специалисты по маркетингу SSI выбрали не самое лучшее время. В это же время на арену выходят знаменитые HMM. Именно это, вероятно, и стало причиной того, почему выход хорошо спланированной и оформленной игры остался незамеченным широкой публикой. И зря — несмотря на свою кажущуюся простоту, игра скрывает массу тонкостей, а также стратегических и тактических хитростей. Кроме того, многим она пришлась по душе, благодаря историческому соответствию общей сюжетной канвы. Вместо сказочных юнитов в ней Вы должны управлять войсками, имеющими реальные прототипы. События, разворачивающиеся в игре, хорошо знакомы всем нам из многочисленных книг и кинофильмов о Второй мировой войне. И в то же время, в ней присутствует элемент фантастики: знамя победы может оказаться как в руках Союзников, так и в лапах фашистского альянса, известного под названием «Ось».

При запуске ***Panzer General II*** на экране появляется небольшой ролик, смонтированный из кадров документальных хроник и фотографий времен Второй мировой. После завершения его демонстрации перед Вами всплывает главное меню программы, где можно начать новую или продолжить старую игру, запустить редактор сценариев и т.п.

Поле битвы особо не изменилось: все тот же вид сверху, все то же деление карты на шестиугольники. Сама карта не является анимированной, как, например, в Heroes of Might and Magic, но сделана довольно красиво и реалистично. Юниты прорисованы также достаточно хорошо. Говорят, что карты составлялись на основе реальных документов, а техника сканировалась с фотографий моделей того времени.

На карте расположены города и веси, которые могут принадлежать Вам или находиться под контролем противника. Стратегически важные пункты выделены серо-зеленой рамкой. Их захват или защита и является главной (и общей для всех сценариев) задачей. В отличие от тех же HMM, где после подчинения всех городов нужно было в течение недели гоняться за героями, которые плодились, как мушки-дрозофиллы, здесь не требуется добивать все юниты противника. Однако, если у Вас есть возможность «наступать по голове» какой-нибудь одинокой дивизии в лесной местности, не упустите случай: весьма возможно, что безобидный юнит через какое-то время может создать Вам новые проблемы, прорвавшись в незащищенный тыл или приняв активное участие в обороне хорошо укрепленного города.

Так же, как и в первой версии игры — *Panzer General I*, — разработчики хорошо постарались, чтобы порадовать нас изрядным количеством юнитов. Все они могут быть разделены на следующие категории: зенитная артиллерия, артиллерия, противотанковые орудия (пушки и самоходки), пехота, разведывательная техника, танки, истребители и штурмовики.

Наиболее важными фигурами в игре являются **танки**. Это один из самых сильных и, в то же время, мобильных юнитов. К тому же, они имеют один очень полезный бонус — «Overrun Attack» (Атака без потери хода). Это преимущество иногда дает возможность без сопротивления уничтожить один вражеский отряд и выстрелить по другому. Таким образом мне однажды удалось за один ход уничтожить своим танком четыре вражеских пехотных подразделения. Большинство танков, разработанных во второй части войны, могут стрелять через сектор.

Пехота неплохо смотрится в начале войны. Однако с появлением «Тигров» и «Пантер» она утрачивает свое значение. Впрочем, ее можно успешно использовать для уничтожения хорошо побитых вражеских соединений.



Артиллерия стреляет через несколько клеток и особо хороша против пехоты. Иногда бывает достаточно трудно выбить укрепившийся в городе вражеский отряд. В этом случае очень помогает несколько выстрелов из пушек. Артиллерия имеет две приятные (или неприятные, если пушки вражеские) особенности: во-первых, на ее выстрел никто не отвечает (атака без пенальти) и, во-вторых, пушки стреляют по оказавшимся в их досягаемости неприятельским войскам, если те атакуют Ваши подразделения. Кстати, второе свойство впервые было реализовано еще в PG I, и теперь довольно часто встречается в других пошаговых стратегиях (например *«Альфа Центавра»*).

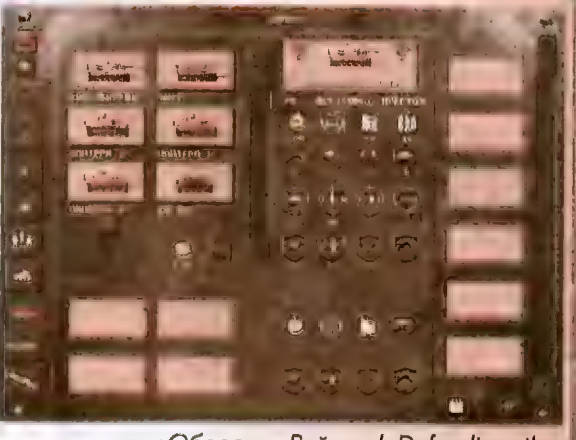
Зенитная артиллерия служит для прикрытия Ваших наземных или морских войск от вражеской авиации. Лучше всего использовать моторизованные зенитные части ввиду их большей мобильности. Зенитки в случае нападения наземных сил могут отстреливаться и от них. Правда, не очень эффективно.

Среди **противотанковых войск** наибольшее внимание привлекают *самоходки*. К концу войны их боевая мощь становится максимально смертоносной. Обычные *противотанковые пушки* практически не используются из-за отсутствия оборонительных миссий.

У **разведывательной техники** очень хорошо развита «дальнозоркость». Разведчики обычно не используются для ведения боевых действий, так как они легко уязвимы для противника. Поэтому основным критерием при закупке реконов (reckon — разведчик) являются скорость передвижения, а не боевые показатели.

Для борьбы с наземными войсками в полевых условиях, а также на подступах к атакуемым городам лучше всего применять **штурмовую авиацию** (бомбардировщиков в игре нет). Они также могут быть использованы для «выкуривания» вражеской пехоты, которая хорошо окопалась в городе.

Истребители довольно успешно уничтожают неприятельскую авиацию. Кроме того, они могут прикрывать с воздуха свои наземные войска и самолеты.



В первой миссии Вы располагаете всего несколькими юнитами. Каждый из них в процессе прохождения кампании набирает опыт, который усиливает его показатели не только в данной миссии, но и в следующих (если, конечно, он не будет уничтожен). Рекомендую очень бережно относиться к своим регулярным войскам. В качестве пушечного мяса используйте новобранцев, которые даются на один бой. За захват городов противника (это можно делать пехотой, танками и разведчиками) Вам начисляется «престиж» (что-то вроде денежного поощрения), который можно расходовать на апгрейд, восстановление и закупку вооруженных сил.

Юниты, набравшие определенное количество опыта, можно усилить. Правда, на это тоже придется тратить престиж, и, если есть выбор между апгрейдом и усилением, следует предпочесть первое. После триумфального завершения неравного боя в полку может появиться лидер. Ценность этого соединения тогда резко возрастает, поскольку командир дает два бонуса: один — постоянный, зависящий от класса юнита, второй — случайный.

Финал каждой успешно пройденной миссии в кампании может быть определен как *«Блестящая победа»* (*«Brilliance victory»*), *«Победа»* (*«Victory»*) и *«Тактическая победа»* (*«Tactical victory»*). При этом учитывается количество ходов, которое потребовалось для достижения цели. Нужно сказать, что тактическая победа может сильно осложнить Вам жизнь на следующей миссии. Не забывайте, что если во время сражения будет потерян один из Ваших стратегически важных объектов, миссия закончится поражением. Каждый бой потребует от Вас какой-то особой тактики и, соответственно, расстановки сил. Обычно первая попытка прохождения миссии заканчивается неудачей, но позволяет определиться со стратегией ее выполнения. Поэтому есть смысл перед расстановкой войск на миссии обязательно сохранить игру.



В отличие от первого «Танкового Генерала», PG II имеет не одну, а пять кампаний. Первый кампайн носит название *«Блицкриг»* (*«Blitzkrieg»*). В нем Вам предлагается решить судьбу Испании в гражданской войне 1938 года. Вторая кампания — *«Оборона Рейха»* (*«Defending the Reich»*). В ней требуется остановить продвижение Красной Армии на запад и отбить атаку высадившихся в Европу союзных войск (в обеих кампаниях игра ведется за немцев). Третья и четвертая кампании носят название *«Крестовый поход на Западе»* (*«Crusade in the West»*). В одной из них Вам придется командовать американскими войсками, а в другой — английскими. В последней, пятой кампании, *«Вперед на Берлин»* (*«Onward to Berlin»*), Вы будете играть за русских.

Несмотря на заметные улучшения по сравнению с первой версией игры, нужно все же признать, что компьютер обороняется достаточно слабо. Его стремление всеми силами добить поврежденный юнит говорит о настойчивости и упорстве и, конечно же, вызывает уважение, однако оно оборачивается для него большими неприятностями: зная о подобной линии поведения, можно без труда использовать этот тактических штамп в своих целях. Например, его подразделения, которым следовало бы охранять стратегически важный объект, отвлекаются от этой задачи на одинокие и слабые отряды, дислоцирующиеся неподалеку от города, что позволяет беспрепятственно подводить к нему свои основные силы с другой стороны. Нередко он «забывает» отвести куда-то свою побитую часть, позволяя спокойно ее уничтожить. Также компьютер, имея гораздо более сильные истребители, не всегда атакует вражеские самолеты.

В игре были обнаружены несколько багов. Танк «T-34/41» стоит 0 единиц престижа (затаривайтесь на здоровье☺). Однажды при невыясненных обстоятельствах мои финансовые накопления в игре повысились до 65 тыс. (save я не трогал, хотя сделать себе максимальный престиж достаточно легко с помощью любого hex-редактора).

Ну вот, собственно, и все. Если игра вас заинтересовала, то покупайте компакт, устанавливайте PG II на свой комп (она займет всего 20 метров) и чувствуйте себя генералом!

Автор благодарит В. Землянского за помощь в написании статьи.

История Игрограда неразрывно связана с деятельностью игростроительных организаций. И многие здания формирующие облик нашего Игрограда, возведены ID SOFTWARE, рассказом о которой мы продолжим нашу экскурсию.

ВЗЛЕТ И ПАДЕНИЕ id SOFTWARE

Владимир ЛЫСЕНКОВ



На сегодняшний день фирма ***id Software*** является одной из самых известных компаний мира, выпускающих игровое ПО, и стоит в одном ряду с такими монстрами, как *Sierra, MicroProse, InterPlay* etc. Однако так было не всегда, коллективу пришлось пройти немалый путь к вершине своей популярности, встречая на пути опасности, выдерживая натиск конкурентов и недоброжелателей. Однако компания прошла через все испытания и подарила миру немало шедевров. На данный момент 6 % всего товара на игровом рынке — творчество умельцев ставшей уже легендарной id Software. А начиналось все в 1990 году, когда Джон Кармак собрал небольшой коллектив и написал свои первые игрушки: *Kommander Keen, Slordax, Catacombs 3D, Shadow Knights, Rescue Rover,* а также *Dungerous Dave* — первый shooter, в котором вы могли из родного винчестера порешить кого угодно. Хотя Dungeon Dave считался в то время суперхитом, он не вызвал такого азарта, как последующие игры id Software, и был всего лишь эдаким пробным выпуском, плацдармом для последующей работы. В 1992 году вышел первый суперхит, в который до сих пор играют замученные ностальгией взрослые и дети. Вы уже, наверное, догадались, что речь идет о ***Wolfenstein 3D***. Компактная, умещающаяся на 3,5-дюймовой дискете игрушка в то же время была интересной и «утаскивала» юзера из реальности на довольно продолжительное время — в игре было шесть эпизодов по 10 уровней в каждом, на которых вам предстояло бороться с нацистами. Графика на то время считалась весьма не плохой, и хотя у некоторых с непривычки кружилась голова, приходилось держать себя в руках, так как очень хотелось в который раз заглянуть за угол и перестрелять немецкий патруль. В игре можно было использовать четыре вида оружия (*нож, пистолет, автомат, пулемет*) и три вида Powep Up'ов: аптечка, обед и собачья еда. Присутствовала также система поинтов: за определенное количество найденных ценностей вы получали дополнительную жизнь.

Следующим суперхитом оказался всеми любимый ***DOOM***. Вот эту игрушку поистине проходили всем миром. Люди перегружали телефонные линии США, играя, придерживали плечом телефонную трубку и переговаривались с другим игроком, который параллельно воевал на том же уровне. Первый эпизод *DOOM: Knee Deep on the Death* настолько потряс мир, что разработчикам пришлось немедленно написать продолжение в виде трех эпизодов, которые были объединены в единую и неделимую структуру: *DOOM: Ultimate.* Сюжет игры всем пришелся по душе: действие переносится в далекое будущее, когда на инопланетные базы людей высаживаются монстры и не только захватывают контрольные пункты, но и превращают персонал в свирепых зомби. Вам, как одному из выживших после вторжения, предстояло найти дорогу домой. А это не так просто, поскольку после прохождения первого эпизода, действие которого происходило на лунной базе, вы телепортируетесь на базу, расположенную на спутнике Марса Фобосе. За этими событиями следуют приключения на самой марсианской базе, так как с Фобоса вы телепортируетесь на уровень DOOM: Inferno, где вас ждут ваши старые знакомые, но уже на своей исконной территории. Ну и последний эпизод первого «Дума» переносит вас на спутник Юпитера Ио, где можно хорошо повеселиться. Следует также вспомнить, как после каждого уровня вы могли лицезреть участок местности, где происходят основные события с отмеченными этапами вашего освободительного пробега.

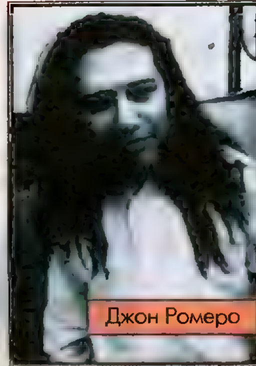
Игра имела потрясающий успех. Люди требовали продолжения. Тинейджеры ходили по улицам с логотипами любимой игры на майках и блайзерах, люди постарше обсуждали преимущества пулемета перед двустволкой. Продолжение последовало. В виде следующего эпизода *DOOM 2: Hell on Earth.* Если верить названию, действие игры происходит на нашей планете, а судя по background'у — на том же Ио. В любом случае игра утолила голод фанатов. Однако, вторая часть DOOM'а, хотя и пришлась по вкусу его поклонникам, не стала лучше первой. Видя это, ребята из id Software перешли к разработке нового суперхита, передав некоторые полномочия команде *Apogee*, которая незамедлительно выпустила два эпизода *DOOM: TNT* и *DOOM: Plutonia.* После этого к незабвенному «Думу» никто не возвращался, разве что доморощенные конструкторы уровней, создававшие комнату за комнатой, причем не только для одиночной игры, но и для мультиплейера, который и сейчас еще продолжает веселить народ в игровых клубах, а также во время перерывов в редакциях.

Следующим суперхитом был ***Quake***, который потряс мир в прямом и переносном смысле этого слова. Программисты из id Software снова сумели вырваться на шаг вперед по сравнению с конкурентами. Игру отличали не тольно занимательный сюжет и улучшенная графика, но и современный мультиплейер и, что было совсем новым, игра стала настоящей 3D, ибо противники выглядели действительно объемными. Однако успех этой игры несколько отличался от достижений ее предшественниц. Дело в том, что юзеров привлекал не столько Single Play, сколько сетевая игра, так как графически она была безусловно красивее думовской. Более того, теперь игроки могли позволить себе такую роскошь, как прыжки и приседания, а также Mouse Look. И, конечно же, в адрес программистов последовали похвалы, на что те ответили add-on'ами к любимой игре: *Quake Armaggon* и *Shark for Quake.* Вышли также новые игрушки под названиями *Heretic* и *Hexen.* Примерно в этот период авторитет id Software несколько пошатнулся на мировом рынке. Фирма утратила монополию на 3D shooter'ы, поскольку на мировую арену вышли *3D Realms, Monolith, GT Interactive,* а *Duke Nukem* каждый день приходил к Джону Кармаку в невероятных ночных кошмарах. Не собираясь тратиться



по мелочам, Джон и его команда проанализировали свои достижения и недоработки и на долго заперлись в своем главном офисе в Далласе, штат Техас.

И вот однажды утром бывшие юзеры, ставшие уже серьезными геймерами, увидели на прилавках новый диск со знакомым названием и с еще более знакомым логотипом — id Software. Так появился *Quake 2*. И опять улицы опустели, телефонные линии были перегружены, а команда разработчиков с усталой улыбкой выслушивала очередные комплементы. Толпы репортеров и журналистов со всего мира стояли в очередях, в надежде получить интервью или задать хотя бы один вопрос. На пресс-конференции команда держала себя просто, иногда терялась, иногда забывала, что разговаривает с непосвященными и использовала в разговорах ненормативную лексику, вроде «respawn», «bloodymess», «rocket & grenade jump». Это был 1997 год, и он надолго запомнился нашим героям, поскольку это был год наибольшей популярности id Software. Одним словом, 1997-1998 года стали золотым периодом компании: в это время вышли такие хиты, как *Quake2: Reckoning, Quake2: Ground Zero, Quake2: Zaero*. В 1997 году мелкая фирма, название которой сейчас вряд ли кто вспомнит, решила


Джон Ромеро

повторить подвиг компании Apogee и взялась за создание продолжение Quake2. Дополнительный эпизод вышел довольно-таки быстро и получил звучное название *Quake2: Jaggernout*, однако выглядел жалкой пародией на величественный «Квейк». В Джаггернауте не было ни миссии, ни цели игры, а монстры и стены были обрисованы всеми возможными цветами, что не очень подходило к тому суровому настрою, который вызывал Quake2. Но вскоре вышел *Quake2: Reckoning*. Он показал, что настоящие хиты может выпускать только id Software. Чем же так привлек людей Quake2? Во-первых, тем особым боевым духом, который геймеры не ощущали со времен DOOM'а, во-вторых, прекрасным сюжетом и продуманными миссиями.



Сюжет был следующим: на землю высаживаются инопланетные киборги-захватчики и похищают массу людей. Все военные силы уничтожаются с завидной эффективностью. Наблюдаются также попытки высадить войска в местах добычи угля и металлов. После нескольких таких набегов объединенное командование Земли решилось на отчаянный шаг, оно собрало лучших воинов и через вражеское гиперпространство направило их на планету Строггос с приказом уничтожить всех врагов и разрушить все стратегически важные объекты. Однако вашу капсулу сбили в полете и вы потерпели крушение на одной из мелких передовых баз. Все оборудование и оружие вышло из строя, при вас осталась только рация и простой бластер с запасом энергии на два года. Не правда ли, хочется назвать это вторым «Думом».

1998 год принес нам *Sin* и *Wages of Sin* от *Ritual*, *Unreal* от *GT Interactive*, *Half-Life* от *Sierra* etc. И даже продолжения популярных игрушек: *Hexen2* и *Heretic2* не смогли изменить ситуацию.



Непостоянные геймеры одаривают комплиментами уже других разработчиков, а «Квейк» медленно умирает... впрочем, как и id Software. Джон Ромеро основал собственную фирму *Ion Storm*, где благополучно трудится над *Daicatan*'ой и *Anachronox*'ом, а Джон Кармак собрал остатки когда-то великого id Software и медленно разрабатывает *Quake3: Arena*, который не повторит славы DOOM'a и Quake2, но будет напоминанием о когда-то великой и славной корпорации, имя которой id Software. Думаю, что и обещанное продолжение втораго Квейка *Quake2: Stroggos Conspirasy* — вряд ли возродит компанию... Что ж, давайте вспомним наших героев, которые подарили нам столь любимые хиты, игры без которых мы не можем представить свое прошлое. Давайте взглянем еще раз на состав id Software, прошедший вместе огонь, воду и медные трубы:

John Carmack, John Cash, Brian Hook, John Romero, Kevin Cloud, Paul Steed, Adrian Carmack, Tim Willits, Amarican McGee, Tom Hall, Christian Antkow, Paul Jaquays, Brandon James, Donna Jackson, Todd Hollenshead, Barrett Alexander. Спасибо вам, ребята, за ваши шедевры! Удачи вам в будущих начинаниях!

Have Fun!

Вашим детям понравился наш детский сад? Что ж, смело можете их тут оставлять вновь. Тем более, что развлекать их будут не только породистые далматинцы, но и даже джины и совсем нестрашные привидения

ХОЧУ КОМАНДОВАТЬ МУЛЬТФИЛЬМОМ!

Наталья ГРАДОВАЯ

Персональный компьютер дома — все еще роскошь. Поэтому понятен тот веселый энтузиазм, с которым родители усаживают свое ненаглядное чадо за машину, даже не подозревая, с какими сложностями им придется столкнуться в будущем. Подрастая, маленький геймер все чаще и сильнее будет рваться к манящему дисплею, а любящие папочка и мамочка, которым тоже хочется отвлечься за любимой игрой, наверняка проиграют битву за место у монитора. И будут вынуждены уступать поле боя всякий раз, когда маленький деспот этого потребует. Ибо никто не сравнится с детьми в упорстве и настойчивости, с которыми они добиваются поставленной цели.



Вот такая грустная картина. Добавьте к этому ставшую уже естественной потребность регулярно покупать новые игры, помогать их инсталлировать, да еще и просиживать часами рядом с маленьким тираном, подсказывая ход, читая текст, сохраняя игру, нахваливая нарисованные картинки, радуясь победам и утешая при проигрышах... Остается пожалеть совершивших подобную ошибку, но одновременно и порадоваться за них. Компьютер — идеальная няня. Пережив неимоверные мучения в течение каких-то нескольких месяцев, страдальцы-родители будут в полной мере вознаграждены. Представьте: зима или осень, холодно и сыро, гулять ребеночка не отправишь, а тут еще и простуда, и гостей к нему не позовешь, чтобы играл с соседскими спиногрызами. Что же, изображать «раненую ниндзя-черепашку» и терпеть «уколы» и «перевязки»? Конечно же, нет! За компьютер требовательного человечка, пусть играет с профессионалами.

При выборе игрового ПО для вас и вашего сорванца вполне естественно стремление приобрести гарантированно интересную и качественно сделанную продукцию, так как неопытный пользователь без особого труда рискует захлебнуться в коварном море пиратской продукции. В своих статьях мы пытаемся ориентировать вас, уважаемые читатели, исключительно на лицензионные продукты, которые уже сумели завоевать доверие в геймерской среде. Например, программы *Walt Disney Interaktive*. Мы неоднократно рассказывали об игровых программах этой фирмы, но о хорошем не скучно и повториться. Замечательно сделанные аркады ***«Аладдин»***, ***«Король-Лев»***, ***«Книга джунглей»***, непревзойденная, с моей точки зрения, детская аркада ***«Геркулес»*** — это классика детских компьютерных игр, и я всячески рекомендую иметь их в своей игротеке. Пока ребенок маленький, он с удовольствием учится управлять любимыми героями, следит за их действиями и просто радуется тому, что львенок Симба или найденыш Маугли слушаются команд, бегают, прыгают и кувыркаются по его команде. Через некоторое время малыш усваивает понятие «заработанные очки», ему становится интересно провести героя через все приключения и победить. Обязательно победить! Внимательно следите за уровнем сложности игрушки, правильно подбирайте его в зависимости от возраста и способностей малыша. Иначе, если он почувствует, что в принципе не может добиться победы, это приведет не просто к потере интереса к играм, но и подорвет уверенность ребенка в себе.

101 DALMATIANS



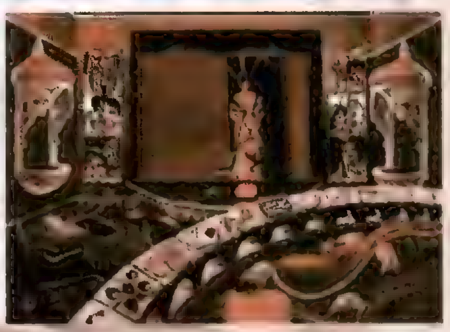
С любимыми героями диснеевских мультфильмов можно встретиться и на страницах **«живых книжек»**. Обычно такие программы состоят из нескольких разделов: непосредственно книжка — с озвученной бегущей строкой и интерактивными страничками и, как правило, несколько развивающих игр. Книжки очень полезны для детей любого возраста: малыши слушают сказку и развлекаются, «оживляя» картинки, дети постарше — одновременно учатся читать. Из диснеевских новинок можно отметить ***«Побег из дьявольского замка»***, созданный по мотивам мультика *«101 далматинец»* и *«Приключения юного Геркулеса»*. Я не буду останавливаться на сюжетах этих игр отдельно, они общеизвестны. Каждая из этих программ хороша по-своему, но «Побег из дьявольского замка» сделан, на мой взгляд, гораздо тщательнее. Прекрасная графика и масса мелких интерактивных деталей, разбросанных по страницам этой книжки, станут для вашего ребенка приятным и интересным сюрпризом. И смешным! Кроме того, ребенок может выбрать *«Книгу»* или *«Игру»*. Если он выберет игру, на экране появится текст, который не будет озвучен, — сразу можно начинать играть. В программе пять крупных и еще несколько маленьких игр. Ребенок найдет вход в них, щелкая мышкой на различные фрагменты картинки. Три большие игрушки посвящены изучению английского языка, причем сделаны они довольно оригинально. Например, чтобы войти в заброшенный дом Круэллы де Вилль, где держат похищенных щенков, нужно разгадать шифр замка на воротах. Расшифровать код и выбрать нужные буквы вам помогут животные, изображенные на таблице. Хрюкнула свинья — набирайте на клавиатуре замка букву, изображенную рядом с нею, крякнула утка — соответственно, ее букву. И так все слово. Замков три — нужно набрать три слова. Можно усложнить игру, щелкнув мышью на панельку с уровнями. В старом доме есть комната, в которой собрано множество интересных вещей. Там можно увидеть и арфу, и клавесин, старинный глобус, а также сломанный торшер. Поиграйте в слова, щелкнув мышкой на скомканный листок бумаги. Сначала нужно будет просто найти предмет, нарисованный на листке. Второй уровень — указать на предметы, название которых начинается с буквы, написанной на листе. Сложный уровень — прочесть название предмета и выбрать его с помощью мыши. Лабиринт, в котором щенки прячутся от Круэллы, тоже помогает запоминать английские слова. В игре много чудесных детских песенок, их текст синхронно появляется на картинках-иллюстрациях. Песенки можно выучить наизусть и петь вместе с героями игры. Есть и несколько отрывков из



мультфильма. Если хотите их просмотреть, найдите страничку с телевизором и видеомагнитофоном и щелкните по ним мышью.

«Приключения Геркулеса» хороши по-своему. В игрушке есть главы, повествующие о созвездиях и богах, какими их видели и представляли себе древние греки. История юного Геркулеса рассказана с теплым юмором; отменная графика, игры простые и, в то же время, оригинальные. Кстати, Аид поможет вашему малышу научиться играть в шашки. В январском игровом номере мы рассказывали об аркаде «Геркулес» достаточно подробно, поэтому я лишь попытаюсь напомнить о ней ее старым знакомым и дать общее представление тем, кто впервые откроет для себя эту игру. Из двенадцати уровней игрушки девять относятся к легким. Если пройти всю игру на самом сложном, ребенок сможет заходить на нужный уровень, не проходя с самого начала предыдущие. Игрушка псевдотрехмерная — Геркулес передвигается по экрану не только вперед-назад, но и вправо-влево; управление осуществляется с клавиатуры. По ходу игры он постоянно собирает монеты и оружие. Основные противники Геркулеса: кентавр — Страж водопада, Минотавр, стая гарпий — имеют собственную жизнь и победить их не так-то легко. Три уровня тренировочные, отдельные уровни посвящены бою с Гидрой, Медузой Горгоной и Титанами. Отличная графика, разнообразный арсенал и замечательная «тренируемость» Геркулеса делают игрушку одной из интереснейших детских аркад.

Очень хорош диснеевский тематический диск ***«Аладдин: центр развлечений»***. Ее смело уже можно записать в разряд классики развивающих и обучающих игр. Одним из достоинств программы является ее объем. Четыре раздела: дворец, пещера чудес, рынок и лавка древностей, в каждом — 6 игр: музыкальная — нужно повторить мелодию, которую играет Абу; пазлы из 9, 24 и 32 фрагментов; мольберт — можно рисовать и раскрашивать красками, мелками, дорисовывать картинку; игра на развитие зрительной памяти; лабиринт; выбор одинаковых предметов; и 4 главки, посвященные изучению английского языка. Очень кстати



симпатичная обучалка: появляется изображение предмета, диктор произносит его название, ребенок, щелкая клавишей мышки на нужную букву, пишет слово по-английски, запоминая одновременно перевод и написание. И нет необходимости сидеть рядом с играющим ребенком, чтобы переводить ему.

Завершая обзор программ, обыгрывающих диснеевские сюжеты, нужно представить цикл обучающих программ с Микки Маусом, что тоже понравится вашему малышу. Очень простые задачи на сложение и вычитание, запоминание цифр, английских букв и слов заинтересуют будущих первоклассников. А малышам, которым пока рановато в школу, можно поиграть с Микки в пазлы.

Диснеевские программные продукты отличаются традиционностью — достойная графика, достаточно стандартная структура дисков и игр, давным-давно знакомые персонажи. Поэтому так приятно увидеть детские программы других производителей, не уступающие по качеству диснеевским. Небольшая по объему программа ***«Каспер в школе привидений»*** производства *SSI* состоит из шести забавных игрушек. Ее герои тоже наверняка знакомы вашему ребенку по мультфильмам о маленьком привидении Каспере. *«Кухня Толстяка»* — игра на сообразительность, помогите обжоре Толстяку приготовить его любимое блюдо, но учтите, сделать это непросто — он никогда не скажет прямо: «Возьмите муку, изюм и жевательные конфеты». Нет, он говорит загадками: «Возьмите белый порошок, который продается в мешках, то, что было когда-то виноградом и конфеты, сделанные из дерева (имеется в виду каучуковое)». Попробуй догадайся, что именно он имеет в виду. Или еще одна игрушка: *«Магические головоломки Кибоша»* — похоже на пазлы, но уж очень причудливой формы. И не так-то просто запомнить цифры в игре Тянучки *«Посмотри и запомни»*. Зато с *«Бросалками Вонючки»* справится любой игрок, даже самый маленький. Собственно, вся программа рассчитана на малышей от трех до шести лет.

Конечно, смотреть любимый мультфильм, раз за разом перематывая кассету, — это здорово. Но согласитесь, оказаться внутри мультика, помочь героям победить их врагов, поиграть вместе с ними в веселые игры, вместе спеть песенку — это ведь гораздо интереснее!



В путевых дневниках агента департамента защиты виртуальной реальности написано про новый дом от NWC. Спешу Вас обрадовать — нарисован эвакуационный план этого здания.

Might and Magic VII: For Blood and Honor

Андрей ЯСЕНКОВ

ЗАПИСКИ ПРИКЛЮЧЕНЦА

— Нет, не то что бы я так стремился стать лордом этого полуразрушенного Хармондейла, — паладин оперся на стол и обвел глазами слушателей. — Тем более, что в случае возобновления войны между королевой Катериной и эльфами, я однозначно оказался бы между молотом и наковальней. Но само соревнование, объявленное лордом Маркхемом, — это был достойный вызов со стоящей наградой!

В таверне понемногу появлялся народ. Ян Эндрю, оказавшийся здесь в числе первых, уютно устроился в затемненном уголке и, откинув капюшон плаща, с удовольствием потягивал густое пиво, одновременно приглядываясь к тому, как развиваются события.

Департамент защиты виртуальной реальности давно наблюдал за этим миром — вселенной Might&Magic. А поскольку Ранд погряз в подземельях Dungeon Keeper, а Армагеддон проводил исторические изыскания, то Яну достался «несерьезный», но захватывающий пласт фэнтези-мира.

Собравшийся народ завороженно смотрел на небольшое возвышение, где расположился паладин, приковавший к себе внимание собравшихся. Еще бы, иметь такую личность, как у него. Рядом две очаровательные молодые девушки о чем-то разговаривали. Крест на груди и мягкое приковывающее обаяние одной указывали на ее *клерикализм*, а эльфийские черты и длинный лук за спиной выдавали в другой лучницу.

— Мне нужна была команда, — продолжал свой рассказ паладин. — Я четко знал, кого искать. Еще со времен событий в Энроте, связанных с нынешней династией Айронфистов, я понял следующее: нет ничего лучше крепкой стали в ближнем бою и точного лука или мощной магии в сражении на расстоянии. И еще кое-что: если не запасся умелым лекарем — отдавишь всю спину рюкзаком со снадобьями, — он лукаво посмотрел на своих спутниц. — Посему на берег острова вместе со мной ступили клирик, лучник и, конечно же, маг. Хотя, надо признать — можно было бы взять и других спутников.



«Это точно, — подумал Ян. — Теоретически возможно пройти все испытания как командой магов, так и бригадой рыцарей, но лучше всего зарекомендовали себя сбалансированные группы, в которых присутствовали и бойцы, и маги, и лекари. А учитывая, что **паладин** и **клирик** умелы в магиях культа, а **маг** и **лучник** — в магиях стихий, то в дальнейшем с ними можно победить не в одном бою. А после тут же и раны залечить, и снять всю наведенную порчу, и отремонтировать оружие. **Рэнджер** или **монах** тоже хороши, но ограничены в развитии многих навыков. **Вор** просто уникален (воровать — по Ctrl-«mouse click»), но его умения и хорошее владение оружием отнюдь не компенсируют слабую магию и узкую специализацию, тем более, что если поймают за руку, ведь можно и по шее получить. И хорошо, если не топором. **Рыцарь** — тот просто машина-убийца, но только в ближнем бою, к тому же не владеет магией. **Друид** — нечто среднее между магом и священником, весьма приятен, но другие могут оказаться полезнее».



— Когда прибыли на остров, выяснилось — не проблема нанять еще двух помощников, получающих за свою работу долю от найденного золота. Таких там шлялось огромное количество, но я искал учителей, ибо деньги преходящи, а опыт вечен.

«Да, — согласился Ян, — чем быстрее нарастишь уровень, тем больше будешь иметь единиц жизни и навыков мастерства. А с учителями... На острове обязательно находится либо NPC с 15% бонусом к опыту, либо с прибавкой 5% опыта, но зато с умением опознавать любые предметы, что сэкономит магу, как минимум, 54 единицы мастерства в данном навыке и кучу времени и денег».

— Задания были несложными — собрать набор предметов. Кое-что, например, склянку красной жидкости, мы сделали сами. Шляпу и ракушку нам предложили продать другие персонажи, но чуть позже мы своими силами все это нашли: в ящике в домике на болотах и в разрушенном храме с небольшим водопадом. И именно в храме, в секретной комнате, — кстати, ее нелегко обнаружить без навыка восприятия (*Perception*, мысленно по привычке перевел для себя Ян, — гранд только у лучника, а «секретки» и ловушки выделены красным цветом) — лежит еще один важный предмет — плита. Лиру пришлось купить, хотя, конечно, и отобрать силой возможно, но это не мой путь — я не любитель тюрем.

«В принципе, в ратуше можно было бы позже заплатить штраф, — прокомментировал про себя Ян. — Тем более, что теперь в каждой локации у команды своя репутация. А с лирой есть вариант поизящнее — выманить с болота стрекоз, они бы «съели» всю деревню. Тогда бы и денег собрали, и лиру отобрали, и репутация не изменилась бы».

— А вот с луком, — паладин нахмурился. — Лук лежал в пещере у дракона, — он обвел всех глазами и повторил с расстановкой: — Огромного Красного Дракона.

«Да, противная тварь, — согласился про себя Ян. — В общем-то, убивать его не обязательно — можно просто оббежать

		Su.	Mo.	Tu.	We.	Thu.	Fri.	Sat.
Harmondale — H	stage	Arena4	E 2	TF 2	E 2	TF 2	E 2	TF 2
Eratia — E	stage	—	D 3, T 2	H 2	T 2, BD 3	H 2, D 3	T 2	BD3, H 2
	ship	—	A 4	T 2	BD 6	T 2	A 4	T 2
Tatalia — T	stage	—	—	E 2	—	E 2	—	E 2
	ship	EI 5	BD 4	E 2	BD 4	E 2	AL 5	E 2
Deyja — D	stage	—	E 3	TF 2	E 3	TF 2	E 3	TF 2
Tullarean Forrest — TF	stage	D 2	AL 3	D 2, H 2	AL 3	H 2	AL 3, D2	H 2
	ship	—	BD 6	AL 3	BD 6	AL 3	—	AL 3
Brocade Desert — BD	stage	E 3	E 3	H 5	E 3	—	E 3	H 5
	ship	E 6	T 4	EI 1	T 4	E6	T 4	TF 6
AvLee — AL	stage	D 5	—	TF 3	D 5	TF 3	—	TF 3
	ship	—	TF 3	E 4	TF 3	T 5	TF 3	E 4
Evermont Isle — EI	ship	—	T 4	—	T 4	—	T 4	TF 6

под обстрелом пещеру, собрать трофеи (главное, не забыть забрать еще и щит у входа — он нужен в мэрии) — и ходу».

— Дракона мы убили — нам дал жезл огненных шаров местный житель в счет будущей услуги. Правда, то, что он от нас потребовал и чем пригрозил, — хмуро сообщил паладин, — не стоило того, что мы нашли на трупе дракона.

«С палочкой, увы, промах вышел. Но кто знал? Надо было тоже стрекоз натравить. А с дракона... — Ян поднял глаза вверх, вспоминая. — Количество предметов у дракона генерируется таким образом — от одного до трех-четырех случайных вещей. И если поймать такой «вариант», когда взят один предмет, а труп еще лежит... да записаться. Взять еще, а потом, если труп исчез, восстановиться... И так до бесконечности. Хм, помнится случай, когда после пяти-шести часов «дойки» чудовища одна команда вышла из пещеры под завязку «затаренная» броней, оружием, амулетами и прочая, не считая трехсот тысяч наличности и трех-четырех артефактов. Сказка. Дальше проходить было одно удовольствие. К примеру, навык торговца уже и не понадобится».

— Соревнование мы выиграли. Но, приехав в Хармондейл, который теперь по праву мог считаться моим, я узнал — в замке засела банда гоблинов. Можете представить мою ярость, — он хмыкнул, — и то, что стало с нарушителями. Но замок надо было отстраивать — и в этом мне могли помочь только гномы. Пришлось пойти к ним в Каменный Город.

«Пойти, — хмыкнул Ян, — между локациями существует постоянное транспортное сообщение как по морю, так и по суше. Хотя. Где тут у меня расписание движения. Ага, вот оно — откуда, куда, за сколько дней».

«Да, кое-где вообще нет ни пристани, ни конюшни. Не говоря уже о том, что возницы любят устраивать себе выходные, а в Деже и Нигоне работают по ночам. И, действительно, к гномам, в поселок на горе Нигон да в Земли Гигантов можно добраться только пешком. Дорога туда, кстати, начинается в пещерах под городом гномов, населенных монстрами. А для того, чтобы попасть на остров Эвермонт, понадобилось сначала отыскать в логове пиратов на острове в западной части Татальи карту рифов. Она потом пригодилась, чтобы из клирика сделать священника, то есть возвести в следующий ранг. Ну, а дорога в небесный город магов Целесту да в адские туннели Пита открывается только после того, как выбран Светлый или Темный Путь».

— В Хармондейле нас научили одной карточной игре, правда, за колодой пришлось сбегать в старую грифонью пещеру к югу от города. Потом зашли к эльфам в Леса Тулларена и, взяв там пару заданий, кое-что сразу предприняли. Кстати, в горах к юго-западу от города есть алтарь, который повысил нам защиту от магии элементов. Такой же существует и к юго-востоку от города, в Деже, — только там улучшают защиту от магий культа.

Паладин помолчал и продолжил:

— На прием к царствующим особам как эльфов, так и людей я попал только тогда, когда выполнил задание короля гномов, и тот, удовлетворенный моими действиями, порекомендовал меня своим «коллегам по ремеслу», — паладин ухмыльнулся и продолжил: — Вот тут-то и началась «высокая политика»: державы хоть и не вели боевых действий, но враждовали изрядно. И мне нужно было выбрать, за кого воевать, поскольку выполняя задания одних, других восстанавливал против себя. Если я спасаю пленника и приношу фальшивые планы, история идет по одному пути, а если украду планы и подсуну шпиона — все будет по-другому. И когда бы я потом пришел по своим делам в Леса Тулларена, меня бы попросили или помочь отвоевать древний горн для Эратии, или отстоять его для эльфов. Так что каждый мой шаг требовал осмысленности и заранее спланированных действий. А тут еще чехарда с наращиванием навыков: учителя селились так, как им вздумается, и нашей команде пришлось изрядно помотаться по стране.

«Это точно, — Ян пролистал свои записи, бесценную информацию, собранную во время путешествий: перечень навыков, что нужно для их освоения (деньги/уровень скилов, мастерство (E-эксперт, M-мастер)) и местонахождение школ (локация-координаты).

Эх, иметь бы все это в начале пути, тогда и планировать можно было бы все иначе. Тем более, что некоторое мастерство дается только с присвоением очередного ранга персонажу (этот уровень навыка обычно выделяется желтым цветом. Точно так же, как красным — недостижимый).



К примеру, гранды в магии присваиваются только после получения высших рангов и выбора между светлой и темной сторонами, а смешанным персонажам и того раньше: лучнику, чтобы стать экспертом в магии, понадобилось добиться ранга Warrior Mage».

— Но однажды, придя в Хармондейл, мы узнали, что умер Арбитр, долгие годы разрешавший споры между людьми и эльфами. И именно мы должны выбрать нового. Представители некромантов и волшебников предлагали свои кандидатуры. Избрав кого-то, мы переходили на ту сторону, с которой в дальнейшем будут связаны все наши подвиги, — паладин немного помолчал и продолжил: — Признаться, это было тяжело, ибо у нас появлялись не только соратники, но и враги. Свет — более привлекателен, ибо я изначально не приемлю некромантов, но Тьма...

«Тьма притягивает своей мощью, — закончил за него Ян. — И это правда, самая мощная боевая магия именно там, но и Свет тоже непрост: магия паралича, уничтожения мертвых, концентрации солнечного луча на противнике...»

— Но выбор был сделан, и новый Арбитр занял опустевший дом в окрестностях Хармондейла. Появились новые задачи и неизведанные территории — подземный Ад и небесный город волшебников Целеста.

«Вход в первый на северо-востоке Дежи, а на небеса перебрасывает телепортер в центре пустыни Брокады, но все это возможно только после появления нового Арбитра. На одной территории вы будете другом, на другой врагом. Хотя, став невидимым, возможно пробраться куда угодно», — ухмыльнулся Ян.

— Иногда на нашем пути попадались обелиски с отрывками из какого-то текста. Мы их срисовывали и, наконец, собрав четырнадцать записей, прочитали следующее:

Pirates five one survive hide the gold under the sand

White flower witching hour bloom upon a haunted land.

Люди в таверне зашевелились, что-то живо обсуждая, а паладин, лукаво улыбнувшись, продолжил:

— Интересная загадка, не правда ли?

Все шумно загалдели, подтверждая его слова.

— А ларчик просто открывался: после двенадцати ночи на отмели рядом с островом Эвермонт, карту которого мы с таким трудом нашли, в центре разрушенного Стоунхэнджа друидов, распускается белый цветок. Вот под ним-то и оказался клад — деньги и артефакты.

Паладин улыбнулся, что-то вспоминая, и сказал:

— А вы знаете, что в Землях Гигантов не одна пещера драконов, а две? И если в первой находится кладка яиц, то во второй, дальней, спрятанной в чаше гор, красный дракон хранит единственные в своем роде сандалии Гермеса. Хотя откуда вам-то знать — я сам это случайно обнаружил.

«Ага, — прокомментировал Ян. — Особенно учитывая, что именно ее нашли первой и в поисках необходимых для очередного продвижения в ранге яиц перетрясли до основания, удивляясь тому, как ловко драконы прячут свое потомство».

Да, путешествие было тяжелым. А когда оно подходило к концу, начались странные вещи: мы узнали, что недобитые последователи Баа нашли убежище в укромном уголке Авлии, а демоны — в Землях Гигантов.

«Там еще есть колодец, — вспомнил Ян, — дающий случайным образом либо смерть, либо награду: деньги, опыт, очки мастерства и так далее. Хорошее место... и опасное!»

— Там же, недалеко, под водой, нашел свое последнее пристанище небесный корабль демонов — и нам пришлось спуститься на дно, — паладин поднялся, собираясь уходить. — Жаль, мы не дождались нашего четвертого друга — мага, разделявшего с нами все тяготы приключений.

«А если бы ты знал, что он уже был рядом с тобой в прошлом году — во времена кризиса Айронфистов, — усмехнулся про себя Ян. — Что бы ты сказал на это?»

Незаметно подойдя к столу, служанка зажгла светильник. Загорелся яркий свет и на мгновение осветил лицо Яна. Он рванулся в тень, но было поздно.. Паладин, заметив резкое движение, развернулся к нему... и помещение огласил радостный рев:

— Да вот же он!.. Друже Ян, что же ты?

«Так приходит мирская слава» — подумал Ян, поднимаясь ему навстречу.

Skill	Expert		Master		Grandmaster	
Magic						
Water Magic	1000/4	TF-SC, AL-NE	4000/7Ī	N-SE	8000/10M	H-NW
Fire Magic	1000/4	T-C, TF-SC	4000/7E	H-NW	8000/10M	E-SW
Earth Magic	1000/4	H-WC, AL-NE	4000/7E	TF-SW	8000/10M	D-W
Air Magic	1000/4	T-C, TF-SC	4000/7E	AL-NE	8000/10M	BD-NE
Spirit Magic	1000/4	T-C, H-NW	4000/7E	E-NE	8000/10M	TF-SW
Body Magic	1000/4	E-N, H-NW	4000/7E	T-C	8000/10M	AL-NC
Mind Magic	1000/4	E-N, N-S	4000/7E	AL-NE	8000/10M	T-C
Dark Magic	2000/4	D-SE	5000/7E	Pit	8000/10M	Pit
Light Magic	2000/4	BD-SE	5000/7E	Cel-E	8000/10M	Cel-E
Weapon						
Unarmed	2000/4	H-NW, BD-SC	5000/7E	EI-SE	8000/10M (+10Dodg.)	E-NE
Bow	2000/4	TF-SW, BD-NW	5000/7E	N-C	8000/10M	H-NW
Stuff	2000/4	H-NW, N-C	5000/7E	BD-SW	8000/10M	AL-NE
Dagger	2000/4	TF-SW, DB-C	5000/7E	N-C	8000/10M	SC-NE, T-C
Sword	2000/4	E-N, T-C	5000/7E	D-NW	8000/10M	H-C
Mace	2000/4	E-N, SC-NE	5000/7E	T-C	8000/10M	D-SE
Spear	2000/4	T-C, AL-NE	5000/7E	TF-SW	8000/10M	SC-NE
Axe	2000/4	H-WC, AL-NE	5000/7E	SC-NE	8000/10M	T-NE
Armor						
Leather	1000/4	H-NW, AL-NE	3000/7E	N-C	7000/10M	TF-SW
Chain	1000/4	T-SW, TF-SW	3000/7E	AL-NE	7000/10M	D-NW
Plate	1000/4	T-NE, SC-SE	3000/7E	E-SE	7000/10M	BD-SC
Shield	1000/4	E-N	3000/7E	T-N	7000/10M	EI-SW
Dodging	2000/4	H-NW, BD-C	5000/7E	EI-SE	8000/10M (+10 Unarm.)	E-NE
Miscellation						
Disarm Trap	500/4	T-S, TF-SW, E-siew	2500/7E	H-NW	6000/10M	N-SE
Stealing	500/4	H-NW, N-SE, E-siew	2500/7E	D-SE	6000/10M	T-S
Indentity Item	500/4	H-NW, N-W	2500/7E	BD-NC	6000/10M	TF-C
Repair Item	500/4	H-NW	2500/7E	T-C	6000/10M	E-SE
Meditation	500/4	D-SE, N-S	2500/7E	BD-SE	6000/10M	AL-NC
Learning	2000/4	D-W, BD-SC	5000/7E	N-SE	6000/10M	EI-SW
Alchemy	500/4	TF-SW, BD-C	2500/7E	N-W	6000/10M	AL-NC
Armsmaster	2000/4	T-S, D-NW	5000/7E	AL-NE	6000/10M	LG-NE
Perception	500/4	H-WC	2500/7E	TF-C	6000/10M	D-NW
Ind. Monster	500/4	TF-SW	2500/7E	AL-NE	6000/10M	H-WC
Body Build.	500/4	SC-NE, BD-C	2500/7E	D-SE	6000/10M	N-SE
Merchant	2000/4	SC-N, TF-SW	5000/7E	EI-SE	6000/10M	BD-NE

SC — Stone City (dwarf town in Barrow Down), **siew** — siewers in Steadwick, **Cel** — Celeste, **LG** — Land of Gigants, **N** — Nord, **E** — East, **S** — South, **W** — West, **C** — centre map

Василий ПОПОВ

Dungeons&Dragons

РОЛЕВУХА В НАТУРЕ

RPG, наряду со стратегиями, является, пожалуй, самым популярным жанром компьютерных игр, и я думаю, вполне заслуженно. Только в «ролевиках» вы можете создать своего героя таким, каким он представляется именно вам, а не создателям игрушки. Да, а не задумывались ли вы, как и когда появился этот замечательный жанр? Нет? А вот мы задумались. И к великому нашему стыду выяснили, что самым компетентным человеком в таком вопросе является... местный уголовный авторитет Жоржик Игроградский, ныне находящийся под стражей в городском следственном изоляторе по обвинению в краже плаща у Яна Эндрю и полушубка у агента Ранда. Надеемся, что его рассказ будет вом интересен.

«Пацанюры, в натуре, на днях мысля пробила, решил поделиться. Вот все сейчас на компьютерных играх подгоняют. Ну, шутеры — это для быков конкретных, тут без базара дупля отбить можно. Увидел черта — и мочи его. Пару дней помочишь, уши пухнут, шнифты на лбу, а они все прут, гады. Кумарит. Стратегии — вообще непонятный жанр. Бегают чудики какие-то, суетятся, а понту — ноль. Недавно сел в одну такую играть, не помню уже как называется, вот только не спал полночи перед этим. Дела, понимаешь. Втыкнул минут на 10, не больше. Просыпаюсь, смотрю на экран — «game ower». Беспредел конкретный. Но это все понты для приезжих. Нас на такие фишки не возьмешь. Если все так прутся от этих игрушек, то хоть что-то стоящее должно быть. И в натуре, есть. RPG называется. Че, играли? Вот и мне тоже брататулечка сидюк скинул. Поиграй, говорит, может, зацепит. И зацепило, да как поперло! Круче, чем Вован по печени с правой пробивает, гадом буду. Там, короче, себя заново можно придумать, каким хочешь, таким и будешь. Захотел — и ты здоровый, как Шварц, или прыгаешь, как хилый. Заклинания всякие, свитки магические, получше волыны будут. Дунул — и всех козлов в округе как ветром сдуло. Живи — не хочу, не хочешь — не живи. Тут, братва, меня на умняк пробило. Кто ж это до такого наворота додумался. Это ж человек, наверно, институт кончал? Ну да то, что один придумал, другой завсегда узнать может. И я пробил, пацаны, век воли не видать. А так как крысой никогда не был, и вам расскажу, чтоб перед другими пацанами не стыдно базарить было.

А началось все, когда еще ни о каких «ящиках» никто ничего не слышал. Собирались пацаны на хате, ну, выпить, как положено, и далее по тексту. А обдолбившись (по трезвяни до такого не додумаешься), придумали эту самую виртуальную реальность. Назвали **AD&D** — и пошла жара. Один — смотрящий, он масть задает. Остальные — кубики кидают. А кубиков этих у них немеряно было, даже 20-гранные попадались. В кубиках этих все навороты заключаются. Выкинул 20 — ты пахан, выкинул 6 — без комментариев.

Ну и, короче, каждый себе героя создает. Выбор ограничен. Прикинь, ты — пацан, воин по-ихнему. Ну, дело понятное, берешь швайку, плетку, если круто стоять будешь — бронежилет дадут, и пошел мочить всех, кого не лень. Но пацаны тоже разными бывают. Коли по понятиям живешь, братве помогаешь, на общак скидываешь, то, значит, ты — паладин. Тебе почет и уважение и разные дополнительные возможности. Менты от одного духа твоего убегать будут, а на больничке бесплатно подлечат, коли болячка или сглаз какой-то прицепится. Если в армейке в спецназе служил — значит, ты рейнджер. «Рембо» видел? Тогда все ясно. Но если по первяни за быка канать не хочешь, то можешь быть магом. В махач, правда, лучше не лезть, но зато если правильно себя поставишь, со временем заклинаниями козлов не хуже, чем из АКМа, валить будешь. Правда, если на лбу 7 пачек маргарина, лучше в маги не соваться. Не в обиду говорю, просто замучаешься. Магических школ там немеряно, а заклинаний еще больше, и все выучить надо, может даже наизусть. Это ж мозги закипят, в натуре.

Можешь быть еще священником. Тоже нехило. И заклинания там попроще, и терпил крепить можешь, почти как пацан. Вот только понятия у священников сильно строгие. И то нельзя, и это... Бог запрещает. Мрак. Тут уж сам выбирай. Ну, а если ты блатной по жизни, то и имя тебе — вор. Тут все без базара ясно. Вор ворует, а кому не нравится — швайку в бочину, и пишите письма мелким почерком. Профессий столько, что не на каждом лагере встретишь. И карманником можешь быть, и домушником, и медвежатником, и шниффером — да кем хошь. Ловушки, мины-нахалки разминировать, что два пальца об асфальт.

Потом надо себе статистики выбрать. Ты не думай, что это я такие умные слова знаю. Просто пока тут на нарах парюсь, братва книжечки подкинула. Статистики — это то, что ты можешь по жизни. Ну, сила — это понятно. Чем сильнее козла приложишь, тем позже он встанет. Сила для воина — первое дело, а для остальных так: есть — хорошо, нет — ну и ладно. Дальше ловкость идет. Ловкость рук и никакого мошенничества. Для кого это? Правильно, для вора. Ловкость также позволяет перья метать. При разборках, если уж придется, не помешает. Даже самый здоровый пацан и самый ловкий вор — голимый лошара без интеллекта. А уж магу без него просто не обойтись. Я ж тебе говорил — учить много надо. А если в чайнике один маргарин, то учи таблицу умножения и ежиков считай, а в маги не лезь, я так понимаю. Мудрость, это как сборная Союза. Тут и интуиция, и сила воли, и понимание сверхъестественное. Вот ты своими мозгами можешь прохавать, что такое, скажем, снежный человек? Нет? Был бы мудрым — вкурил бы моментом. Если нет мудрости — в священники не лезь. Разденут тебя, как фраера, и полетишь, как фанера над Парижем. Харизма — это каждому пригодится. Чем выше харизма — тем лучше можешь по понятиям тереть, лохов давить базаром, ну ты меня понял, не маленький.

И это, братан, еще не все. Эти парни, что AD&D придумали, еще и разные расы туда наворотили. Вроде детство, но так играть интереснее. Поначалу рас было пять. Гномы, эльфы, эльфы-полукровки, люди и хоббиты. Позже за орков, гоблинов, троллей стало можно играть; если постараешься, то и за дракона проканать можешь. А теперь, я тебе скажу, беспредел конкретный. Хоть ниндзей назовись или паханом Троещины, главное, легенду себе правдоподобную придумай — и все ништяк.

Короче, братела, ты теперь знаешь, откуда ноги растут, так что не майся дурью. Говорю тебе как ГЕЙМЕР, лучше RPG ничего не было, нет и не будет».